

POSTER
GEANT
Résident Evil
et Hazard

le mag des consoles

Joyypad

N° 55 • 32 FRANCS

JUILLET/AOÛT 1996

2 cadeaux

Le Manga **Mother Sarah**
Une carte de collection
X-Files

Nintendo 64

- Les réponses aux questions que vous vous posez.
- Ce qu'en pensent les journalistes japonais.
- Est-elle vraiment plus puissante ?



Destruction Derby 2

ÇA CARTONNE
SUR L'ASPHALTE !



DBZ 2 32 bits

Encore une déception ?

PlayStation Les indispensables de l'été

Résident Evil, Formula One,
Olympic Games, Track and
Field, Pete Sampras...

Nouvelle
formule
Plus de
News !

4 hits pour la Saturn

Fatal Fury 3 • Fighting Vipers
Dead or Alive • Bomberman

Samurai Spirit

La PlayStation dans le duel



Concours J'ai Lu Manga
GAGNEZ UNE PLAYSTATION
ET 100 CITY HUNTER
SUR LE 36 15 JOYPAD



T 4161-55 - 32,00 F



Seule Saturn
a autant
d'influence
sur vous.

Surtout à ce Prix :

1490 F*

Console Saturn + 1 manette + mémoire de sauvegarde intégrée.

* Prix TTC généralement constaté.



Les effets de Saturn sur l'être humain sont multiples : augmentation du taux d'adrénaline, déformation du visage par la vitesse, sueurs froides, écarquissement des yeux... Il n'y a que sur Saturn que l'on trouve autant d'expériences marquantes. Elles ont pour noms Virtua Cop, Sega Rally, Virtua Fighter II, Panzer Dragoon II, Euro 96, Wipe Out, Tashinden... La console Saturn a également une formidable capacité multimédia : elle peut lire les CD audio, les CD photo et les CD vidéo (avec une carte MPEG). Ne sentez-vous pas déjà le pouvoir d'attraction de Saturn ?

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 61 01 10** et sur minitel 36 15 Sega***.

** 2,23F/min *** 1,29F/min



SEGA SATURN

PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

APRÈS MORTAL KOMBAT,
LE JEU DEVIENT À NOUVEAU RÉALITÉ.



DOUBLE DRAGON™

LE FILM

IMPERIAL ENTERTAINMENT, SCANDOR PRÉSENTENT UNE PRODUCTION SPYGLASS DOUBLE DRAGON A ROBERT PATRICK MARK DACASCOS SCOTT WOLF JULIA NICKSON KRISTINA NALLANDORO WAGNER LEON RUSCON JOHN HANLEY ASHER ALYSSA
JELLYBEAN ENTERTAINMENT JAY FERRISSEN TOM YAMOROSKI MAIVE BEIRNE GARY D. KIDDE SINDIP D. SHAH ANDERS P. TRENCH MICHAEL CAVALLO PETER BOON
MARK BRACCI SONIL P. SHAH ASH D. SHAH ALAN SCHRECHTER JANE BAUGHET DON HADUPHY PACIFIC DATA IMAGES INC. ILLUSTION ARTS JAMES PUGH



METROPOLITAN FILMEXPORT



LE 10 JUILLET



COURRIER

AD MOIS DE JUILLET-AOÛT, ON VOUS RES-
SORT TOUJOURS LES MEMES SALADES.
MAIS MOI, LES SALADES, JE LES DIGERE
PAS. POURQUOI ? TOUT SIMPLEMENT PARCE
QUE C'EST ÉNERVANT. ALORS VOUS ALLEZ
TOUT FAIRE VOUS-MÊME, ON VOUS LIVRE
LE TRUC EN KIT : VACANCES-SOLEIL-EXA-
MENS-FILLES COURT VETUES-GLACES-PLAGE-
MER-BAIGNADE-ORAGUE-TEMPS LIBRE-PRU-
DENCE-MÈRE DE SURETÉ-PHÉNIX DE CES
NOTES-PIERRE ROULE AMASSE MOUSSE-
SAINT JEAN APOCALYPSE-TOUS CREVER-
JOIE-CRÈME GLACÉE-MAILLOT DE BAIN-
RÉJOUISSANCE-YOUI.
QUELLE JOIE EN PERSPECTIVE...

DUKE SUR LA PLAYSTATION ?

1) Duke Nukem 3D, qui n'existe que sur PC (chez nos confrères qui ont eu la chance de le tester), sortira-t-il un jour sur PlayStation ? Oui, cela est tout à fait prévu, pour une date non encore communiquée malheureusement.

2) Est-ce que, plus tard (ou le mois prochain) c'est un peu la même chose, mais bon... vous mettez des CD de démos (jouables, c'est mieux) dans votre série de Joy ? On y pense, mais ce n'est pas évident à faire sur un mag comme Joypad, qui traite de toutes les consoles.

3) Re-est-ce que il y aura un jour un Worms 2 et toujours sur PlayStation ? Cela n'est pas annoncé de manière officielle, mais pour quel pas, puisqu'une extension à Worms vient de sortir sur PC ?

MAX LE PRO DES J.V.

QUEL AVENIR POUR MA SATURN ?

Félicitations pour le numéro de juin qui était magnifique. Bon, je compte m'acheter une Saturn et Sega Rally, mais j'ai lu que de plus en plus d'éditeurs ne développaient plus. Peux-tu éclaircir ce point, car je commence à douter de la Saturn ? A-t-elle un avenir ? Bien sûr, qu'elle a de l'avenir. Sinon Sega ne parlerait pas desdents. Il est vrai que peu d'éditeurs occidentaux signent actuellement pour Saturn, mais il y a les éditeurs japonais... car la Saturn continue à faire un carton au pays des brides! Avez-vous prévu

un magazine "spécial Saturn" (Mag+CD démo) ? Car ce n'est pas parce qu'elle se vend moins que sa concurrente (un peu plus de 60 000) qu'il faut la délaisser. Non, malheureusement, rien de prévu à ce sujet. Je suis fan de RPG et j'aimerais connaître les prochains RPG prévus sur Saturn. Notamment pour l'Europe. La réponse à ta question se trouve quelques lettres plus bas. C'est merveilleux, l'entraide entre les lecteurs, ces gens fantastiques qui se tendent la main pour former une grande chaîne de l'amitié et de la solidarité. Le nouveau Daytona USA sera-t-il une version remix ou quelque chose de tout à fait nouveau ? Eh bien, lorsqu'on en parle entre gens du milieu, on a coutume d'utiliser le terme "Daytona Remix". Malheureusement, tout le monde en parle, mais peu de gens savent vraiment ce qu'il va valoir et ce dont il sera composé.

PATRICK

MORGAN SUB DAVID ?

(...) Je pense qu'il serait intéressant de mettre votre correspondant aux States Morgan, sur David Perry. (...) On reçoit vraiment du courrier bizarre, ici... Blague à part c'est prévu : on suit David Perry et on vous en reparlera.

SUB-LUDIO

JOYPAD ROYAUME DU MAGNISME ?

Je ne suis pas très contente, après avoir parcouru le dernier courrier des lecteurs. En effet, celui-ci est devenu un peu trop sombre à mon goût, ce qui le rend plutôt identique au cour-

rier inintéressant des autres magazines. Je n'ai plus très envie de le lire. Ah, peut-être, mais d'un autre côté, il est peut-être plus lisible et plus clair, ce qui permet à de nouveaux lecteurs de franchir le cap, eux qui étaient peut-être rebutés par cet humour destiné aux initiés. Ceci dit, c'est comme pour tout, si vous préférez l'ancienne formule du courrier, il vous suffit de l'écrire à "cor et à cri", et si vous vous faites entendre, hop ! j'ai une autre critique à formuler, c'est à propos des filles. Je trouve Joypad assez machiste, car on y trouve uniquement des allusions aux garçons. Pensez-vous à ce point que les filles soient moins douées que vous ? Non, mais malheureusement, des filles qui jouent aux jeux vidéo, qui en plus sont jolies, qui savent écrire, qui connaissent bien l'univers des jeux et qui ont envie de bosser chez nous, c'est plutôt rare... Qui sait, si l'une d'entre vous se propose un jour... Peut-être est-ce une grande carrière journalistique qui s'offre à elles ? Hommes travestis s'abstenir. Sinon, je profite aussi de cette lettre pour vous dire que je suis pour un ComicPazaad dans Joypad, puisque c'était la question posée dans le courrier du mois dernier. Voyez que le système démocratique du courrier fonctionne à merveille. Dès ce mois-ci, et ce grâce à la croulante montagne de lettres où vous avez été nombreux à demander cette rubrique Comics ! Allez, bisous quand même. J'y compte bien.

Kerniz Mylène

Le lecteur du mois

C'est Francis Vando, qui, les 15 heures de boulot, s'est consacré à ce grand projet. Comme d'habitude assisté avec votre journal sur PlayStation. La classe, non ? Salut à l'automne, je les joins les lettres des lecteurs au journal du mois qui écrivait pour le lecteur et l'encourageait à écrire. Je pense que si l'on s'entraide, je suis l'éditeur, j'encourage, j'inspire. Merci PlayStation et à tous les mois. (...) Voilà, je vous présente ma "lettre" au courrier. Il s'agit d'une lettre d'amour à une machine, c'est pour insérer le jeu et le jeu, les vidéos Mini Kays de ma PlayStation. Il contient pour tout, qui ce soit pour moi, est fier de 10 ans (130 mg) ou pour moi 20 ans (1.23). Avec ça, la jouabilité est meilleure, et le projet est plus fun. Il y a 15 heures pour le bémol.

Allez saluer à la prochaine. Ce qui serait vraiment sympathique, c'est que tu nous fasses parvenir un plan de construction pour ce meub. le, comme dans "Maison Épirotique", histoire que les lecteurs puissent profiter de ta prédilection aux travaux manuels. Non ?

Paris Francis

COUVERTURE

CONVERSION OU RECONVERSION !

Je vais faire le plus court possible.

1) Comment s'annonce Destruction Derby sur Saturn ? Il s'annonce peu fameux. Aussi ennuyeux que sur PlayStation au bout de quelques jours, avec en plus une réalisation légèrement inférieure. Mais ceci dit, la version finale peut encore changer. Il devrait être dispo d'ici quelques mois.

2) Quel est ton avis sur WipEout sur cette même console ? Plus maniable que sur PlayStation, mais tout de même moins joli visuellement. Ceci dit, c'est un bon jeu qui accrochera les joueurs d'élite de par sa difficulté et son univers "culte" comme disent certains.

3) Formula One et Resident Evil sortiront-ils sur Saturn ? Rien de prévu pour le moment en ce qui concerne Formula One et Resident Evil. Les rumeurs persistantes parlent de Resident Evil sur Saturn, mais comme toujours, ce sont des bruits de couloir...

4) Quels sont ceux qui seront traduits parmi : Legend of Thor, Lunar, Albert Odyssey, Dragon Force et Langrissier 3 ? Thor a de grandes chances d'arriver en français chez nous, du fait de la popularité du précédent volet sur Megadrive. Pour Lunar, le jeu sur Mega-CD est très populaire aux États-Unis, et une version anglaise verra très certainement le jour. En revanche, il n'y a rien de prévu, que ce soit pour Dragon Force, Albert Odyssey et Langrissier 3. Et étant donné que Langrissier est sorti il y a longtemps aux États-Unis sous le nom de "Warsong", il n'est pas impossible que l'exploit se répète pour la version 32 bits

du jeu. Et quel est ton avis sur chacun ? Thor est très intéressant mais beaucoup trop court malheureusement. Lunar promet d'être très intéressant comme son prédécesseur, et surtout beaucoup plus long, selon les déclarations du staff japonais. Albert Odyssey devait sortir en juin, mais a été repoussé. Lorsqu'il a été mis en test, il a été souvent reproché que le jeu ne soit pas plus beau. Il est donc repoussé à une date inconnue pour être amélioré. Dragon Force est tout simplement fabuleux, mais sans comprendre le japonais, il est très ardu d'en tirer vraiment du plaisir, et c'est bien dommage. Enfin, Langrissier 3 est un jeu au concept intéressant, mais sa réalisation est encore trop peu avancée pour pouvoir dire s'il sera beau en plus d'être intéressant.

5) Y aura-t-il une version Saturn du volant de Mad Catz ? La société qui édite ce volant, n'a rien annoncé dans ce sens pour le moment. Dommage.

6) Une Memory Card française est-elle compatible avec une Saturn japonaise ? Bien entendu, le matériel en lui-même est compatible. Le seul problème, c'est la nationalité des sauvegardes, qui ne passent pas d'un jeu à l'autre.

Lequel est le meilleur, Virtua Fighter 2 ou Tekken 2 ? Question de goûts... Tekken 2 est beaucoup plus bourrin et moins technique que Virtua Fighter 2. Je pense que ceux qui pratiquent les arts martiaux prendront plus de plaisir sur VF2 que sur Tekken 2. Ceux qui préfèrent le plaisir immédiat privilégieront le titre de Marco.

BOUDDHA

GUINNESS BOOK DES HIGH SCORES !

Nous avons un projet, et nous aurions besoin de vous et des lecteurs pour le réaliser. Notre projet serait de faire "Le Livre National Des Meilleurs Scores De jeux Vidéo" (toutes consoles confondues). Nous pensons que ce serait une bonne idée, c'est pourquoi nous voudrions votre avis et celui des lecteurs. Si cela vous plaît, pourriez-vous demander aux lecteurs et à la rédaction de Joypad de nous envoyer leurs records (préciser machine et jeu) et une photo de ces records accompagnés de leur nom, prénom, date de naissance, adresse avant le 30 novembre 1996. Pour faire le livre, nous avons besoin d'un minimum de 1 000 scores différents.

Pour nous répondre ou envoyer les scores, écrivez à : TB&F Corporation, 53 avenue Pinault, 35740 Pace.

Eh bien voilà une bonne idée. Amis lecteurs, si vous êtes du genre brutes de la manette, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

APPRENEZ LE 60 HERTZ !

Je t'écris pour te poser une question de la plus haute importance : est-il possible de transformer sa PlayStation française pour qu'elle fonctionne en 60 Hz ? Si c'est possible, pourrais-tu l'expliquer dans un prochain numéro ? Nous allons en parler à notre ami Docpad, afin qu'il fasse le tour de la question avant d'y répondre. Je pense qu'il serait complètement possible que dans un avenir proche, les entrailles de la bête vous soient révélées.

POKEMAN

Le coin des fanzines

Ce mois-ci, beaucoup de fanzines, dont les symboles sont se couvrent sur la grande étendue de "Salon de la EC" des grands noyés.

- "My City", le magazine japonais de manga japonais, comme ce n'est pas le meilleur de la future ligne de la bande dessinée française (je n'ai rien à dire). Si vous voulez tout savoir sur ce magazine, j'ai écrit un livre de l'autre dessiniste américain, contactez "My City", 28 rue de la République, 49100 Angers.

- "Oda", le magazine des guerriers est un fanzine japonais dans l'univers du manga, mais complètement spécialisé dans les héros. Vous pouvez le voir des articles sur les films, sur l'histoire dans les magazines. Contact : A.M.C. 1A, 25-462 Paris Cedex 19.

- "Oda Newline", fanzine de l'animation japonaise, vous le voit rapport aux autres produits du style. En effet, une grande partie du magazine est dédiée à des dossiers de fond. "Oda Newline", 5 Allée des Brancards, 75010 Vincennes-Seine.

- "Animage", pour finir, est un fanzine japonais sur l'animation japonaise, qui héberge la symphonie. Il est rédigé par des fans de talent. Ça se voit ! Contactez Masahito Cho, Société 426, 128 Boulevard du 11 Novembre, 1313, 67100 Wissembourg.

Les meilleurs du mois

Ce mois-ci, on s'est bien amusé sur Olympic Gamer de chez US Gold, qui permet à huit joueurs de jouer en même temps. Magnifique ! Quant au jeu du mois (voire de l'année), c'est Resident Evil évidemment ! Depuis le temps qu'on en parle, ça va vous le montrer, qu'on y a joué et ne joue en japonais, américain et français.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur
les jeux vidéo sans jamais avoir osé le demander.

36 68 94 95*

36 15

**VIRGIN
GAMES***

24H/24

● **RÉPONSES PERSONNALISÉES**

● **SOLUTIONS**

● **ASTUCES**

● **JEUX CONCOURS**



*2,23 FTTC la minute

© VIRGIN

Plein feu sur les jeux!

Après six mois d'une intense hibernation, nos amis les éditeurs se réveillent de cette transe catatonique qui chaque année leur fait manquer les six premiers mois. Ce n'est pas de chance. Avec l'été, le soleil et les cocotiers, nos marmottes éditrices favorites remuent ça et proposent aux joueurs des quatre coins du globe une flopée de jeux de tous genres. Ce mois-ci, on se mettra de côté les titres comme Resident Evil, Formula One, Truck and Field, Shining Wisdom et Olympic Games. La PlayStation semble être à l'honneur sur la période estivale, mais Sega n'a pas dit son dernier mot. Quant à Nintendo, voilà qu'enfin la fameuse Project Reality - nom original du projet - devient une réalité en magasin... au Japon tout du moins. Nous vous proposons donc, dans ce numéro, un dossier complet pour tout savoir sur la nouvelle hémisphère de Nintendo. Avez-vous bien fait d'attendre ? Et l'Europe pour Nintendo, c'est pour quand ? Autant de questions qui vous brûlent les lèvres et auxquelles nous tenterons de répondre. Banana San au Japon s'est en effet infiltré un peu partout pour tout voir, tout savoir sur le devenir de la machine. Joué vous livre chaque mois toute l'exhaustivité du jeu vidéo pour que rien ne vous échappe. En attendant, reposez-vous, la fin de l'année sera chargée en nouveautés. Bonnes vacances et bonne lecture ! Au fait, notre nouvelle formule plus musclée en news étrangères vous plaît-elle ? Écrivez-nous pour nous dire ce que vous en pensez. T.S.R.



TSR, yes sir!

Il fallait bien que ça arrive un jour. Notre rédaction avait vu d'être tapetée sous les lampes pour accomplir l'un des devoirs civiques les plus utiles qui soient : le service militaire. Faisant ses classes près de Bordeaux, il aurait, selon certaines sources, déjà perdu près de 10 kilos ! L'inquiète pas TSR, la maison s'est bien gardée en ton absence et tout le monde ici (surtout Traz) qui cravache physiquement) espère t'en rebouter le plus vite possible... On se comprend. En attendant, bonsoir ! La rédaction

som

J O Y P A D

LE COURRIER DES LECTEURS

Posez toutes vos questions à la rédaction, elle se fera une joie de vous répondre dans un chaleureux courrier.

REPORTAGE : NINTENDO 64

En direct du Japon, Banana San fait le point sur la console et bit de Nintendo, au moment même de sa sortie. Toutes les réponses aux questions que vous vous posez sont ici.

EN DIRECT DU JAPON : LES NEWS

Banana San oublie qu'il a besoin de dormir et se démène comme un beau diable pour vous déguster les nouveautés que vous ne verrez nulle part ailleurs.

CONCOURS "J'AI LU MANGA"

C'est l'été des concours ! Grâce à celui-ci, vous pourrez gagner une PlayStation et des dizaines de mangas de la collection "J'ai Lu Manga".

UN SALON NIPPON : L'OMOCHA SHOW'96

Pour ne rien louper des annonces et des news de dernière minute, nous vous présentons un compte-rendu complet du dernier salon du jouet à Tokyo.

LES NEWS US ET EUROPÉENNES

Venant des Etats-Unis et de l'Europe, les dernières nouveautés vidéo-ludiques qui concernent directement votre console.

LES JEUX ÉTRANGERS EN TEST

Venus des Etats-Unis, mais surtout du Japon, tous les jeux de cette rubrique peuvent être achetés en France et ailleurs dans les boutiques dites "d'import".

CONCOURS X-FILES

Encore un. Gagnez des tas de cadeaux absolument magnifiques en répondant aux questions posées. Avs aux fans...

LE ZAPPING DES TESTS

Pas moins de 13 jeux ont été testés ce mois-ci dans la rubrique zapping !

ARCADE

Sonic se déchaine et nous montre un tout autre visage de lui. Impressionnant !

ANIMP'AAD

Les dernières nouveautés manga sont dans Joypad. Ce mois-ci, on vous parle même de Clamp et... de Comic's US

VIDÉO

Ayrton Senna entre enfin dans cette rubrique ! "Parfois Dieu mets au milieu des peuples des êtres lumineux..."

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BIT

IMPORTANT : LA GARANTIE MICROMANIA !

Si vous avez acheté chez Micromania une PlayStation depuis le 1er mars 96 à un prix supérieur à 1490 F, passez avec votre preuve d'achat dans votre Micromania pour bénéficier d'une offre spéciale !!

La PlayStation

+ 1 Manette 1490 F

AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES

Nous vous offre le jeu d'Athènes 1996 Gold sur la plus belle représentation de l'équipe de France, d'une qualité et d'une conception 3D hors du commun. Il vous faudra participer à plus de 15 disciplines et y exceller pour pouvoir être la plus grande équipe de Los Olympiques 96.



NEW

NEW



Olympic Soccer 1996

Dragon Ball Z

Un nouvel épisode réalisé spécialement pour la 32 bits : un jeu de baston en 3D plein de nouveautés racontant l'histoire des mangas du n° 18 à la fin ! Incontournable !!

NEW



2 MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !!

**MICROMANIA
GRAND VAR**

Centre Commercial Grand Var
83160 La Voulte-du-Var
Tél. 94 75 32 30

**MICROMANIA
BELLE ÉPINE**

Centre Commercial Belle Epine
Niveau Bas - 94320 Thiais



Le catalogue PlayStation n°3

24 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania

NEW

TOH SHIN DEN 2

Des zones et une 3D hallucinantes, de nouveaux décors, de nouveaux combats, de nouvelles armes et de nouveaux boss ! Voilà ce que vous allez affronter dans ce superbe jeu.



RESIDENT EVIL

NEW

Un fantastique jeu d'aventure action réalisé par Capcom : des énigmes épiques, des zombies combats, des têtes qui explosent ! Une action infernale dans un jeu d'aventure qui saute !



HIT



Plus de 75 équipes européennes, une réalisation 3D époustouflante grâce à la Motion Capture. Voici qu'arrive la meilleure simulation de football jamais réalisée !

adidas power soccer



Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcat

• Véritable volant mécanique • 4 boutons digitaux
• Pédale d'accélération et de frein mécaniques
• Lancer du véhicule digital 2 positions
• Rod 3 positions
• 4 vitesses de conduite



RIDGE RACER REVOLUTION



De nouveaux circuits, de nouveaux véhicules, de nouvelles sensations de conduite et surtout la possibilité de jouer deux ! Ce jeu est tout simplement le meilleur.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad!



N° 42

- **Jeux** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Tests** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Sol + Tips** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Dossiers** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Anim'Paad** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Poster** : *Super Mario Bros.*
- **Joypad International**



N° 43

- **Tests** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Sol + Tips** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Dossiers** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Anim'Paad** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Poster** : *Super Mario Bros.*
- **Joypad International**



N° 44

- **Tests** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Sol + Tips** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Dossiers** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Anim'Paad** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Poster** : *Super Mario Bros.*
- **Joypad International**



N° 45

- **Tests** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Sol + Tips** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Dossiers** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Anim'Paad** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Poster** : *Super Mario Bros.*
- **Joypad International**



N° 46

- **Tests** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Sol + Tips** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Dossiers** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Anim'Paad** : *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 2*
- **Poster** : *Super Mario Bros.*
- **Joypad International**



N° 47

- **Jeux** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Tests** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Sol + Tips** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Dossiers** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Anim'Paad** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Poster** : *Street Fighter II*
- **Joypad International**



N° 48

- **Tests** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Sol + Tips** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Dossiers** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Anim'Paad** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Poster** : *Street Fighter II*
- **Joypad International**



N° 49

- **Tests** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Sol + Tips** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Dossiers** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Anim'Paad** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Poster** : *Street Fighter II*
- **Joypad International**



N° 50

- **Tests** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Sol + Tips** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Dossiers** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Anim'Paad** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Poster** : *Street Fighter II*
- **Joypad International**



N° 51

- **Tests** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Sol + Tips** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Dossiers** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Anim'Paad** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Poster** : *Street Fighter II*
- **Joypad International**



N° 52

- **Tests** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Sol + Tips** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Dossiers** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Anim'Paad** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Poster** : *Street Fighter II*
- **Joypad International**



N° 53

- **Tests** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Sol + Tips** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Dossiers** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Anim'Paad** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Poster** : *Street Fighter II*
- **Joypad International**



N° 54

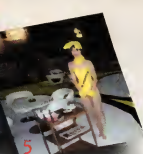
- **Tests** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Sol + Tips** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Dossiers** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Anim'Paad** : *Street Fighter II*, *Super Mario Bros.*
- **Poster** : *Street Fighter II*
- **Joypad International**

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus, (mais aussi les n° 35 à 41) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile, comme d'habitude, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'adresse de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez commander. L'adresse pour envoyer tout ça :

**JOYPAD
SERVICE VPC
BP 21
10335 MARGNY LE CHATEL CEDEX**

Nom prénom
Adresse

☐ N° 42 ☐ N° 43 ☐ N° 44 ☐ N° 45 ☐ N° 46
☐ N° 47 ☐ N° 48 ☐ N° 49 ☐ N° 50 ☐ N° 51
☐ N° 52 ☐ N° 53 ☐ N° 54



News

En attendant la N64...



Cette fin de saison vidéoludique est marquée par la sortie japonaise de la très attendue Nintendo 64 qui devrait être en vente au Japon depuis le 23 juin (mais nous en reparlons langouement prochainement). Elle l'est également par les très nombreuses nouveautés que Banana San a dégâtées rien que pour vous. Que ce soit sur PlayStation, sur Saturn ou bien Neo Geo, les jeux arrivent à un rythme d'enfer, Banana a même couvert le salon "Omocha Show" dont il revient épuisé, mais avec tout plein de jolies choses que vous devriez apprécier. Du côté des "news" européennes et américaines, il y a également pas mal de chasses intéressantes, et notamment la surprise de dernière minute de chez Sega : Decathlete.

LA RÉDACTION EN RANDO PAR DEUX

1 Decathlete (Saturn Euro) :

La surprise du chef de Sega 1 Konami et US Gold vont avoir chaud cet été. (page 56).

2 Fighting Vipers (Saturn Jap) :

La conversion du jeu d'arcade sur Saturn semble tenir toutes ses promesses. (pages 20-21).

3 Destruction Derby 2 et WipeOut 2097 (PlayStation Euro) :

Psygnosis est décidément une machine à chefs-d'œuvre ! (pages 52 à 55).

4 Dead or Alive (Arcade et Saturn Jap) :

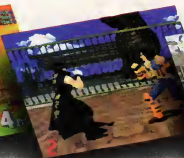
Technosoft veut marcher sur les plates-bandes de Sega. Pari réussi ? (page 28).

5 "Omocha Show" (Salon à Tokyo) :

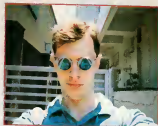
Le "Toy Show" (en anglais) ne montre pas seulement des jouets. Reportage. (pages 46 à 48).

6 Die Hard Trilogy (PlayStation Euro)

Trois jeux en un ! Voilà ce qui vous attend dans ce titre explosif. (page 51).



64 NINTENDO



japon

news

Lundi 10 juin. Nous sommes à présent à J-13 de sa sortie. Après deux longs mois d'attente, la petite dernière de Nintendo, censée enfoncer la concurrence, va bientôt être disponible. C'est

l'occasion de faire un dernier point. Tout d'abord, maintenant que l'on sait précisément ce qu'elle a dans le ventre, il convient de se pencher sur les capacités de la bête, essayer de deviner l'accueil qui lui sera réservé, ainsi que son impact dans le Landernau nippon des jeux vidéo.

Par Banana San

Dernier point avant la sortie





Lawson, 24 h sur 24

Nintendo a choisi le réseau de magasins Lawson pour commercialiser sa console. Ce n'est pas la première expérience de Lawson, qui, lors du lancement de Windows 95 au Japon, vendait le logiciel avec les paquets de nouilles et les couches culottes ! On peut également y faire l'acquisition de jeux pour la console.



Un système de distribution original

Pour la première fois, Nintendo va utiliser un système original, parallèlement aux magasins de jouet et de jeux vidéo. Au Japon, les magasins de proximité, qu'on appelle ici les «convenient stores» forment un réseau très dense qui comporte deux avantages. Tout d'abord, il touche tout le Japon, du village paumé dans les rizières, aux mégapoles comme Tokyo. D'autre part, les points de vente sont ouverts 24 h sur 24, et les japonais ont l'habitude d'y faire leurs courses à tout moment.

Les premiers magasins à réaliser la mise en vente de la Nintendo64 seront les «Lawson», avec lesquels Nintendo a passé un accord. Aussi, dès le 23 à 0 heure 0 minutes et une seconde, ce sont eux qui commercialiseront les premiers la machine.

Mais les japonais ne se précipiteront pas à cette date pour acheter leur console. En effet, comme à chaque sortie de machines attendues, un système de réservation fait que les clients se présentant le 23 juin risquent très certainement de repartir les mains vides.

mique sera certainement vendue dès les premiers jours. D'après les dires des professionnels japonais interrogés (journalistes, concurrents, éditeurs...) et dont vous trouverez quelques extraits ci-après, on devrait pouvoir trouver ces machines plus ou moins facilement.

2) Pourquoi s'attend-on à Tokyo à ce que Nintendo ne réitère pas le succès de la commercialisation de la SFC, de la Saturn ou de la PlayStation ?

■ Tout d'abord, Nintendo va larguer dans la nature, dès le premier jour, plus de consoles que Sega ou Sony. Sega avait mis en vente le premier jour 150 000 consoles, et Sony 100 000 il semble que le premier jour, Nintendo placera 300 000 consoles dans les magasins de l'archipel. Puis, dans le courant de la semaine, ce sont 200 000 autres machines qui sont prévues.

■ D'autre part, le N64 arrive à un mauvais moment. La plupart des japonais qui souhaitent s'équiper à nouveau d'une console nouvelle génération ont acheté une PlayStation ou une Saturn récemment. À part quelques otakus, un bon nombre ne va pas réim-

Réponses aux 4 questions qui vous empêchent de trouver le sommeil la nuit :

1) Est-ce que la Nintendo64 va être en rupture de stock dès le premier jour ?

■ À première vue, il semble que non. D'après les enquêtes effectuées par certains magazines de jeux vidéo auprès de leurs lecteurs, ces derniers ne compteraient pas se ruier sur la N64. Certes, une quantité astrono-





NINTENDO 64 LE DERNIER POINT AVANT LA SORTIE

vestir dans une nouvelle console et de nouveaux softs. Du moins, pas avant que la Nintendo64 ait fait ses preuves.

■ Les jeux mis en vente sont à la fois décevants par leur nombre (trois malheureux titres, dont un jeu d'échecs !) et par le fait qu'ils reprennent des héros très marqués « gamins » (Mario, l'ami des princesses, des espèces de dinosaures et des plombiers !), et/ou des suites de jeux sortis il y a des siècles. Le public de ces nouvelles consoles semble plus âgé que par le passé, et Nintendo ne paraît pas s'en rendre compte. C'est comme si Sega avait essayé de lancer la Saturn avec un Sonic, plutôt qu'avec Virtua Fighter ! Mais ne nous leurrions pas, Mario 64 reste techniquement un jeu exceptionnel à la jouabilité peaufinée par des professionnels. Une inquiétude concerne aussi les sorties des prochains mois. Certains titres ont été présentés, mais toujours rapidement et sans que des dates de sortie précises soient fournies par Nintendo.

■ La première date de lancement, annoncée puis repoussée de deux mois, a nui à la crédibilité de Nintendo.

3) Est-ce que la Nintendo 64 est meilleure que la Saturn et la PlayStation ?

■ Techniquement, oui. Notamment pour la 3D, elle a une longueur d'avance. Mais cela ne veut pas dire que tous les jeux qui sortiront sur N64 seront meilleurs que leurs concurrents sur Saturn ou PlayStation. La machine a le potentiel technologique pour proposer de meilleurs jeux. Il faut ensuite que les développeurs utilisent à bon escient ce potentiel technique. Or, un bon jeu, ce n'est pas que du concentré de technologie. C'est aussi, et surtout, de l'expérience et de la jouabilité. Si les titres de Nintendo ne posent généralement pas trop de problèmes, certains autres produits annoncés sur N64 ne semblent pas être tous de la même qualité.

4) Pourquoi la Nintendo64 n'a-t-elle pas de lecteur de CD-Rom comme la PlayStation ou la Saturn ?

■ Officiellement, parce que le CD-Rom, c'est lent ! Sans doute aussi parce que le président de Nintendo a clamé haut et fort pendant un certain temps que le CD-Rom n'était pas une technologie d'avenir, après l'échec du projet de lecteur de CD-Rom pour la Super Famicom il y a quelques années. Beaucoup de développeurs critiquant cette position, Nintendo a cherché une solution de remplacement. Elle se présentera à la fin de l'année sous la forme du DD64 (DD pour Disk Drive ou disque magnétique, ou Disk Drive pour les anglo-saxons).

Nintendo très courtisé



Plusieurs sociétés japonaises comptent bien utiliser l'événement qu'est la sortie d'une nouvelle console Nintendo pour promouvoir leurs marques.



Réservation et système D

Comme partout dans le monde, certains vont se réveiller au dernier moment pour acheter une Nintendo64. Mais les réservations étant closes depuis plus d'un mois, ils risquent de se retrouver le bec dans l'eau, même s'ils sont prêts à payer beaucoup plus que le prix normal pour avoir leur N64.

Ce constat a donné naissance à des idées à plusieurs centaines d'étudiants. Profitant du fait qu'il était possible de réserver jusqu'à cinq N64 par personne, ils en ont commandé en nombre incroyable, en comptant les revendre quelques jours après la sortie officielle à tous ceux qui n'auraient pu s'en procurer. Et avec une confortable marge de surcoût !

L'avis du concurrent

«Bonjour, je m'appelle Hirokazu Kikami, et je travaille dans le département marketing des principaux grands publics. La sortie de la Nintendo 64 à la fin de l'année 1996, cela ne nous fait pas peur. Nous sommes habitués au Japon, et cela fait deux ans que la Saturn est en vente. Notre bibliothèque de 30 000 titres, la stabilité des conversions des jeux d'importer la Saturn, font que nous n'apprenons pas l'existence de la N64. Au contraire, nous sommes fiers d'avoir commencé à nous faire connaître par un jeu tel que le monde.

D'ailleurs, nos enquêtes ont montré que 20-30 des possesseurs de Saturn au Japon disaient également d'être PlayStation. Il y a du la place pour tout le monde ! Je pense par ailleurs que les utilisateurs de Nintendo 64 et de Saturn risquent d'être les mêmes. Si on regarde les possesseurs, ils sont généralement autour de 21 ans, les dernières statistiques révèlent que l'âge moyen des possesseurs de Saturn au Japon est autour de 17 ans. Et la tendance se poursuit.

Un des problèmes que nous rencontrons vient du prix de la console. La Nintendo 64 n'est pas très chère, mais les bases de prix récentes de la Saturn. L'autre point, le choix de la technologie comme support ou développement du CD-ROM fait que les jeux N64 sont beaucoup plus chers que ceux sur Saturn. Si on prend un jeu N64, alors qu'un jeu Saturn coûte environ 300 000 yens, un jeu N64 coûte environ 400 000 yens.

Nintendo 64 dans le silicone, le rêve !

Le microprocesseur de la Nintendo 64 est un R 4300, conçu par la société MIPS, une filiale de la société Silicon Graphics Industry (SGI), un constructeur de station de travail américain. Il dégage 122 Mips (unité de calcul de la puissance d'un processeur, et également nom de la société qui a créé cette puce), soit une puissance proche d'un Pentium à 100 Mhz qui équipe les derniers micro-ordinateurs compatibles PC.

Il est probable que ce sera NEC qui fabriquera les R 4300 pour Nintendo, car il détient la licence de ce processeur pour le Japon.

Le microprocesseur de la N64 est donc un monstre de puissance, comparé à ces concurrents 32 bits. Même si la N64 reste un peu en dessous de la puissance des micro-ordinateurs les plus récents, elle a l'énorme avantage de ne coûter qu'1/15e de ces derniers...

Un microprocesseur ultra-puissant

Mais il faut garder en tête qu'un microprocesseur, c'est un peu comme le cerveau d'un être humain. S'il est très rapide pour réfléchir et prendre une décision, c'est déjà très bien. Mais ce n'est pas suffisant. On dira d'une personne qu'elle est efficace, si elle réfléchit non seulement rapidement, mais si tout le reste de son corps fonctionne en harmonie. Si cet individu n'a aucune mémoire, s'il a la jambe dans le plâtre qui l'empêche de se déplacer, s'il est malade et atteint de nausée... il aura beau réfléchir à toute vitesse, le reste de son organisme freinera ses performances, le rendant moins efficace dans son travail qu'une autre per-



sonne. C'est la même chose pour un ordinateur ou une console. Il s'agit d'un ensemble de composants qui travaillent ensemble, et non uniquement d'un microprocesseur, même si celui-ci est souvent le plus important. Pour juger des capacités de la N64, il faut donc examiner le reste des composants et des puces qui sont dans la console. Et notamment le transfert des données entre le microprocesseur et les autres composants de la console.

Revenons sur le transfert des données d'un jeu vidéo de la console à la N64.

LES SPECIFICATIONS DE LA N64

* Processeur : MIPS R4300 à 90 MHz
* Coprocesseur : Reality Coprocessor (RTC) à 34,7 MHz (pour le son)

* Signal Processeur (SP)
* Audio : 16 bits, 48 KHz, 16 KHz, 8 KHz, 4 KHz

* Display : 640x480 pixels, 16 bits, 16 KHz, 8 KHz, 4 KHz

* Input : 6 buttons, 8 directions

* Output : 16 bits, 16 KHz, 8 KHz, 4 KHz

* Memory : 4 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB

* Sound : 16 bits, 48 KHz, 16 KHz, 8 KHz, 4 KHz

* Video : 640x480 pixels, 16 bits, 16 KHz, 8 KHz, 4 KHz

* Input : 6 buttons, 8 directions

* Output : 16 bits, 16 KHz, 8 KHz, 4 KHz

* Memory : 4 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB

* Sound : 16 bits, 48 KHz, 16 KHz, 8 KHz, 4 KHz

* Video : 640x480 pixels, 16 bits, 16 KHz, 8 KHz, 4 KHz

L'avis des journalistes nippons

«Cela fait une dizaine d'années que je travaille dans le milieu des jeux vidéo. Mais même avec cette expérience, je ne sais pas exactement ce que va donner la sortie de la Nintendo 64. Je pense que cette console va bien se vendre, mais jusqu'à un certain point... Je ne pense pas qu'il y aura autant d'acheteurs pour la N64, qu'il y en eut pour la SFC. Le personnage de Mario ne fait pas très adulte. Mais d'un autre côté, il rassure. Il est toujours le même, ce qui est très important pour les consommateurs japonais, et en même temps, à chaque jeu, il y a quelque chose de nouveau. Quant aux jeux d'échecs japonais (shogi), ils sont très populaires, et je pense que c'est un filon qui se vendra certes peu, mais sur une longue période. Malgré la sortie de la Nintendo 64, je pense que la Saturn et la PlayStation vont continuer à bien se vendre. Il s'agira sans doute des «shōgaku», les 6-12 ans, qui vont être principalement les acheteurs de la N64. Les possesseurs de Saturn et de PlayStation sont plus âgés.»

Zenichi SATO est journaliste et travaille pour Shinseisha.



NINTENDO 64
LE DERNIER POINT AVANT LA SORTIE

L'avis de l'éditeur

« Nintendo 64 est une bonne machine, très puissante. Les consoles 32 bits du 5e âge et de Sony sont aussi de bonne qualité. Mais quand on y réfléchit bien, elles n'apportent pas de gros changements. Jusqu'à la PC Engine de NEC, j'en ai toujours hier avec Miyamoto. Son jeu révolutionnaire du N64 vient des innovations qu'elle a apportées dans l'acquisition des données à travers son « interface », et cela à été conçu comme tel de la part de la PlayStation et la 3. Inside la plus facile à programmer, grâce à ses « algorithmes graphiques » (ensemble de petits programmes que le développeur peut réutiliser, comme des briques d'un Lego). Le 64 est négatif, c'est que tous les programmes ont la même air de ressemblance. La Saturn est plus difficile à programmer, mais laisse plus de liberté et de possibilité au programmeur. Enfin, la Nintendo est la plus dure à programmer, mais la plus puissante. Je ne pense pas qu'il y aura la même fièvre qu'on ne sentait à la sortie de la 3FC. Les joueurs ont fait leurs choix. Les vendeurs d'autres consoles 32 bits devraient donc rester sèches. Enfin, j'espère que Nintendo va se mettre aux jeux plus « culturels » (Wang, Eric, Jean-Louis de Wore). »



Bits, MHz et Risc

Un petit rappel des termes «bits» et «méga-hertz» pour ceux qui se posent des questions existentielles. En simplifiant à l'extrême, un microprocesseur est comparable à une autoroute, où les voitures représentent les données. Le nombre de bits correspondant au nombre de voies qu'elle comporte. Une autoroute à huit voies fait passer deux fois plus de voitures au même moment, qu'une autoroute à quatre voies. Un microprocesseur 16 bits (comme ceux qui équipent la Super Famicom ou la Megadrive) feront donc passer moins d'informations à traiter qu'un processeur 32 bits (comme celui de la Saturn ou de la PlayStation) ; ou mieux, 64 bits (comme la N64 ou la future M2 de Matsushita). Le nombre de méga-hertz, c'est-à-dire la fréquence de la puce, peut être comparé au péage de l'autoroute. L'ordinateur traite les données un peu comme le péage filtre les voitures. Plus le nombre de méga-hertz est élevé, plus les personnes dans les petites guérites du péage s'activent rapidement, et moins il leur faut de temps pour checker et s'occuper de chaque voiture.

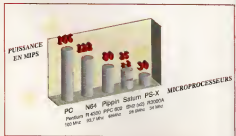
Enfin, le terme de «RISC» est une façon particulière de traiter les options du péage. Plutôt que de mettre un seul péage sur l'autoroute qui s'occupe de tout (vérifier si l'automobiliste ne s'est pas trompé de direction, recevoir l'argent puis lui rendre sa monnaie), on va installer trois péages successifs, spécialisés dans une seule tâche qu'ils feront plus rapidement. C'est en quelque sorte le même principe que le travail à la chaîne : le premier péage vérifiera la destination de l'automobiliste. Cinq cent mètres plus loin, un second péage recevra l'argent. Et un troisième, plus loin, lui rendra sa monnaie.

Des données qui voyagent à la vitesse de la lumière

Bon, O.K. ! La vitesse de la lumière, c'est un peu exagéré. Mais l'architecture de la Nintendo 64 est conçue pour faire transiter les informations d'un composant à l'autre à toute vitesse, afin qu'aucun d'eux ne perde de temps à attendre les données. Pour cela, la N64 utilise la technologie du RAM-BUS, celle déjà éprouvée dans les stations de travail Indy Impact à plusieurs dizaines de millions de francs. Les données circulent à 500 Mo par seconde et à une cadence de 250 MHz, lorsqu'elles circulent entre la mémoire et le RCP. Et lorsqu'elles circulent entre le micro-

A combien de Mips fonctionnez-vous ?

Le Mips est une unité de calcul de la puissance d'un microprocesseur. Le nombre de Mips (Million of Instructions Per Second) d'une puce signifie le nombre de fois que ce processeur peut faire d'opérations élémentaires (une addition, par exemple) par seconde. Ainsi, 122 Mips veut dire que le R 4300 peut faire 122 x 1 000 000 d'additions élémentaires par seconde. Ce chiffre en lui-même ne vous dit rien de sûr. Pour donner une idée de la puissance qu'il représente, il faut le comparer avec d'autres machines. Ainsi, il sera 100 fois plus puissant que le microprocesseur de la Super Famicom.



processeur R 4300 et le coprocesseur RCP, elles atteignent 250 Mo par seconde à une fréquence de 62,5 MHz !

Le Reality Chipset Processor (RCP) : un quasi second microprocesseur

Le RCP (ou Reality Chipset Processor) est tellement puissant et autonome, qu'on peut le comparer à une sorte de second microprocesseur. Le RCP est aussi appelé Realtime Media Processor. Il comprend deux coprocesseurs qui s'occupent de tout ce qui est graphique et sonore. En plus du SP et du DP, il gère le Rambus, le slot pour les cartouches, les quatre contrôleurs et les échanges avec le microprocesseur R 4300...

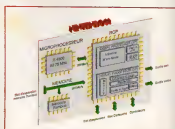
Au sein du RCP : le signal processor (SP)

Le SP calcule les polygones et les sources de lumière. Ces opérations sont directement liées à la 3D, spécialement à la Nintendo 64. C'est ce que l'on appelle un «number cruncher», littéralement un «bouffeur de chiffres», qui calcule à toute vitesse les millions d'opérations

mathématiques nécessaires pour l'affichage en 3D. Le SP s'occupe également de tout ce qui concerne le son. C'est encore lui qui décode les séquences animées au standard MPEG 2, une nouvelle norme internationale pour afficher à l'écran des animations rapides d'excellente qualité. C'est lui qui gère également les affichages en 2D.

Au sein du RCP : le display processor (DP)

Le DP gère l'affichage des textures, l'issage (rendering) comme calcul et utilise la méthode de Gouraud ou ce qui a recours au lanoé de rayons (Ray tracing). C'est encore lui qui réfléchit à l'écran les millions de pixels et composent l'image. Il calcule les couleurs et les ombres des objets 3D présents à l'écran, ainsi que les effets de transparence.



3D : La N64 est tombée dedans lorsqu'elle était petite !

Le «Chipset» RCP (ensemble de puces conçu par SGI pour Nintendo) de la Nintendo64 permet de faire des choses vraiment cools, et il suffit de jeter un coup d'œil à Mario64 pour s'en rendre compte. Le RCP est basé sur un ensemble de technologies de pointe, dont les jeux devraient profiter.

* Load Management

Il ajuste automatiquement le niveau de détail d'un objet suivant la distance à laquelle il se trouve du joueur. Par exemple, un arbre qui se trouve dans le lointain n'a pas besoin d'être très détaillé. La console peut ainsi éviter de perdre du temps à dessiner les branches principales, puisque de toute façon la taille de l'arbre et sa distance feront qu'on ne les distinguera pas. En revanche, au fur et à mesure que le joueur arrive au pied de l'arbre, la N64 redessine l'arbre en ajoutant à chaque fois des détails plus précis : les branches principales, puis des pommes, puis un nid dans le feuillage, etc.

* Tri Linear MIP-Mapping Interpolation Texture

Grâce à une mémoire de 4 Ko et à cette fonction, la N64 peut afficher des objets 3D texturés au premier plan sans effets de gros pixels pas beaux, comme sur les micro-ordinateurs ou sur les consoles 32 bits. Grâce à cette technique, on peut agrandir un objet jusqu'à 16 fois, sans perte de qualité. Plutôt que d'augmenter bêtement la taille des pixels, le procédé du MIP-Mapping ajuste l'échantillon de texture à la nouvelle taille de l'objet.

* Real Time Depth Buffering (ou Z-Buffering)

Cette technique consiste à résoudre un problème majeur des jeux 3D : où sont situés les objets dans l'espace ? Qui est devant qui ? Qui doit s'afficher par-dessus quoi ?

Les consoles 32 bits de Sega et de Sony utilisent un procédé que l'on appelle le Z-Sort. Il s'agit de calculer depuis le fond jusqu'au premier plan, un à un, les différents objets en 3D, et de les afficher les uns après les autres. Dès que l'un d'entre eux se déplace, comme dans un jeu de voitures où les véhicules ne restent pas une minute en place, il faut refaire tous les calculs. En plus du temps et de la masse de calculs nécessaires, ce procédé fait qu'il y a souvent des erreurs d'affichage (une face d'un polygone apparaît devant une autre, alors qu'elle devrait être derrière, ou un effet de «clipping», les polygones qui constituent le fond du décor s'affichent en dernier, avec un retard, donnant l'impression que le programme construit et affiche le jeu peu à peu...).

La N64 utilise un Z-Buffer. Chaque pixel des polygones qui composent un objet garde en mémoire sa position dans l'espace en permanence. Lorsqu'il y a un déplacement des objets, la machine — qui est idiote et ne sait pas qui est devant qui — n'a pas à tout recalculer pour situer les objets les uns par rapport aux autres. Elle a juste à remettre à jour les coordonnées des objets, et à redessiner ceux qui en ont besoin.



* Anti-aliasing

Cette technique permet de «lisser» les lignes droites, en supprimant les effets «d'escaliers».

* Flicker-free Interlace

La Nintendo64 permet, par programmation, d'accéder à la résolution de 640 x 480 pixels (et peut-être même 1020 x 768 pour l'affichage en très haute définition, à la norme Muse japonaise).

Pour mémoire, la résolution d'affichage horizontal de la Super Nintendo n'est que de 256 x 224. Pour atteindre ce 480, elle utilise un procédé qu'on appelle «interlacing», et qui consiste à faire s'afficher très rapidement deux écrans légèrement décalés, en donnant l'impression qu'il n'y en a qu'un seul d'une résolution double. Généralement (sur les défunts Apple IIe et Amiga), cela provoquait un scintillement permanent et désagréable à l'écran. Avec ce nouveau procédé, le confort visuel est au rendez-vous d'une définition ultra-fine des images. Enfin, le câble vidéo de la Super Nintendo restera compatible avec la N64, mais pas le câble S-Vidéo.

* Alpha Blender

Avec l'Alpha Blender, on peut mélanger les couleurs avec l'Alpha channel, qui sert à coder le niveau de transparence, et attribuer un niveau de transparence parmi 256 à n'importe quel point de l'écran. Cette technique impressionnante a été utilisée dans Mario64, lorsqu'il nage sous l'eau. L'eau est transparente, elle rend ainsi les couleurs sur le corps de Mario un peu plus sombres, mais permet de le suivre dans sa balade sous-marine.

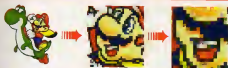
Le DD64

Il semble que le DD64 ne soit rien d'autre qu'une «disquette magnétique de haute capacité conçue pour l'image sous le nom de Zip», ait commercialisée par un un pour les processeurs de micro-ordinateurs.

Il contient 100 Mo (72 Mo en format informatique), mais la version de Nintendo serait un peu différente car elle ne prendrait que 64 Mo. Y aurait-il un lien du système d'exploitation sur les disquettes du DD64 ? Si oui, il n'y a pas de problème. Si non, il est encore trop tôt pour le savoir.

La DD64 comporterait 44 Mo de données qui ne seraient que des données, comme un CD-ROM ou une cassette, et 20 Mo de l'utilisateur pourrait insérer des données (sauvegardes...). Les principaux développeurs du DD64 sont de proposer une zone où le joueur lui-même pourrait insérer des données, notamment sur CD-ROM ou sur 3.5" High Density ou Super Density à leur machine. Les Memory Card. D'autre part, le DD64 est en fait le plus rapide qu'un lecteur de CD-ROM à table vitrée, comme ceux qui équipent les consoles 32 bits. Il propose des taux de transfert de 15 Mo par seconde, et un temps d'accès moyen de l'ordre de 150 microsecondes (un disque dur d'ordinateur en fait 12 millisecondes en général), et un CD-ROM en fait 400 à 500 millisecondes).

Le MIP-Mapping par l'exemple



Grâce à son dossier pour le mip mapping, la N64 évite les effets de pixelisation lorsque des objets 3D apparaissent en gros plan.

Erratum : Histoire de paternité

Tiens, pendant qu'on parle de la Nintendo 64, j'ai un petit erratum en passant. Contrairement à ce que nous écrivions la fois dernière, ce n'est pas Nintendo qui a développé Shadows of the Empire mais bien Lucasfilm et Inferno. D'accord.

Fighting Vipers



EDITEUR : SEGA
MACHINE : SATURN
SORTIE : N.C.

C'est désormais une tradition chez Sega : à peine sortis en arcade, les principaux hits de l'éditeur sont adaptés sur Saturn. Cette tactique semble avoir réussi à Sega, puisque les ventes records de cette année placent la Saturn devant la PlayStation, au Japon du moins. Sega a ainsi annoncé la prochaine disponibilité de Fighting Vipers, son dernier jeu de baston en 3D, sur sa console 32 bits.

armstone est une cité surpeuplée et speedée, comme il en existe un peu partout dans le monde. Une des spécialités d'Armstone est les "soul crackers". Ce terme désigne des combats plus ou moins légaux, qui apposent les têtes chaudes, dans les différents quartiers glauques de la ville. Le maire a décidé d'organiser un tournoi, qui récompenserait



le meilleur "soul cracker" et qui se tient droit dans la City Hall. Quels sont les desseins au mains ? Ou veut-il en venir ? Pour quoi c'est toujours en plein bouclage, alors qu'il fait 40° à Tokyo, que ma climatisation rend l'âme ? Vous trouverez la réponse à toutes ces questions (ou du moins à une partie d'entre elles), si vous réussissez à vaincre tous vos concurrents.

Un nœud de Vipères

Les Vipers sont les noms donnés aux combattants. Il y a en huit, plus deux qui n'apparaîtront que si vous êtes capables de battre les autres. Ils sont tous équipés d'armures ou de protections diverses. Au fur et à mesure qu'ils se font toucher par l'adversaire,

leur armure perd de son efficacité. Un schéma des différentes parties de leur corps protégé s'affiche à l'extrémité de la jauge de vitalité, et rend compte de l'état de ces protections. En cas de coup direct extrêmement violent, une partie de l'armure peut même valoir en éclat.

Banana San



japon

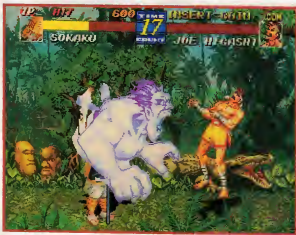
news



Garô Densetsu 3



SNK poursuit sa politique de conversion de ses hits Néo Géo sur les deux consoles 32 bits du marché. C'est au tour de la Saturn d'être touchée par la grâce "Garô Densetsu", alias Fatal Fury.



S i le savoir-faire des équipes de programmeurs de SNK n'est plus à démontrer en matière de baston 2D, il aide à faire passer la malgreur du scénario. Un livre mystérieux, contenant des techniques de combat oubliées depuis des siècles à faire pâlir d'envie Son Goku, existe quelque part dans le monde. Enfin, plutôt trois livres, car il a été partagé en trois chapitres différents, inutilisables si l'on ne lit pas les deux autres parties.

La 2D ou le savoir-faire SNK

Une organisation secrète basée à Hong Kong, tellement secrète que je ne peux pas vous révéler son nom.



mais appelons-la, par exemple, la Société Secrète des Fumeurs de Houblon, ou plus simplement la SSFH, o appris qu'un des chopitres se trouve à Southern. Elle y dépêche quelques gros bras pour mettre la main sur le livre. D'autres combattants, qui recherchent ces techniques de combat ancestrales et dont certains ont déjà mis la main sur une des parties du grimoire, vont se retrouver pour une série de confrontations dans la jale... et la bestialité.

Banano San



ÉDITEUR : S.N.K
MACHINE : SATURN
DISPONIBILITÉ : AOUT AU JAPON

Des combats plus réalistes

Tony Sugrue, Américain, est l'un des fondateurs de nombreux trucs aux origines sont du premier. Son art a marqué le jeu de la série. Avec la mise en la lumière de la SSFH, S.N.K. a combiné son jeu de la série. De nouveaux combats, des animations plus réalistes, la possibilité de combattre sur deux plans parallèles... Dans cette dernière version, les personnages disposent de la liberté de se déplacer en trois dimensions. Les combats sont donc plus réalistes.



L'un des plus grands jeux de baston de tous les temps débarque enfin sur 32 bits.



japon

news

Samurai spirit

Zankurô muzoken



Si les possesseurs de Saturn vont pouvoir se mesurer à Garô Densetsu n° 3, c'est également au troisième et dernier volet de la série de Samurai Spirits que pourront jouer les joueurs équipés de la console 32 bits de Sony.

Douze personnages se mesurent. Mais le joueur peut les diviser en deux groupes, et passer de l'un à l'autre. Aux 7 combattants de base issus des épisodes précédents de la série, ce nouvel épisode ajoute 5 combattants. Parmi les points remarquables du jeu, on peut citer la jauge de colère placée au bas de l'écran. Et puis, il est possible de projeter des armes blanches,

trouve inmanquablement une mare de sang. On le surnomme "Satan", car il tue indifféremment femmes, enfants, hommes en arme et civils... Un jour, alors qu'il venait de couper en deux une malheureuse femme qui tenait son enfant dans les bras, le regard de ce dernier lui a fait comprendre l'horreur de ses actes. Touché par la grâce, il décide de ne zigouiller que les militaires (samurai, ronins...). C'est un progrès, et l'on respire un peu mieux dans les chaumières... Comme de bien entendu, Zankurô va croiser le chemin des autres breuteurs qui composent la fine équipe de Samurai Spirits. Hault combats en perspective... Du sang, des larmes... Tension, flexion, voire décapitation sont au programme.

Zankurô Ze Killer

Zankurô est un méchant. Un Super-méchant. Derrière son passage, se

EDITEUR : S.N.K.
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : 12 JUILLET AU JAPON



SNK semble avoir décidé de s'attaquer sérieusement au marché des consoles 32 bits. La meilleure preuve est sa volonté d'adapter rapidement les derniers succès d'arcade sur ses consoles. Les possesseurs de Playstation vont ainsi pouvoir bientôt disposer de l'adaptation du dernier volet de la saga de Samurai Spirits.

japon

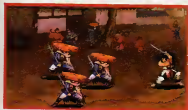
news



Shinsetshu samurai spirit 2



Le mois dernier, Joypad vous a présenté Shinsetsu Samurai Spirits, un jeu de rôles reprenant les personnages de la célèbre série de jeux de combat de l'éditeur/constructeur SNK. Sans plus attendre voici la suite.



initiallement, S.N.K. voulait proposer trois scénarios différents au joueur. Mais même avec un CD-Rom de plus de 500 mégas de données, la place a manqué. L'éditeur a alors décidé de placer les deux premiers scénarios du jeu dans un premier CD-Rom. Puis de commercialiser par la suite, un second volume contenant le dernier épisode de la saga.

Il faut dire que le CD-Rom contient plus de 200 événements différents, qui vont arriver aux 6 joueurs qui composent votre équipe d'aventuriers. Le jeu met en scène plus de 200 monstres. Il y a plus de 210 techniques d'attaques différentes et un choix de près de 80 champs de bataille !

BANANA SAN

**EDITEUR : S.N.K.
MACHINE : NÉO GÉO CD
SORTIE : 12 JUILLET AU JAPON**



Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	319,00
DIRT RACER	199,00	NHL 96	369,00
DONKEY KONG II	499,00	NHL QUATERBACK 96	299,00
DOOM	299,00	PGA TOUR GOLF 96	449,00
RIFA SOCCER 96	399,00	SECRET OF EYEMORE + GUIDE	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SPIDERMAN 2	449,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO KART	299,00
KILLER INSTINCT	329,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
MEGAMAN X3	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	TOYS STORY	449,00
MORTAL KOMBAT 3	449,00	WORMS	399,00
NBA GIVE N GO	399,00	WRESTLEMANIA	349,00



Promos

ALIEN 3	199,00	MAC MAN 2	129,00
BATMAN FOR EVER	189,00	MAZE MASTER	199,00
CHOPFLIFTER 3	199,00	PIRATA	129,00
CLAYVATE	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
CRASH QUAVES	129,00	SAILOR MOON	99,00
CUT THROAT FX	169,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
EDUCOX	149,00	SHAD FU	149,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	SIM CITY (ANGLAIS)	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
FOREMAN NO BOXING	129,00	STARWARS	149,00
HADANE	149,00	STARWARS	99,00
JUDGE DREDO	199,00	STUNT RACE FX	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER DC KID	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LE LUPIN DE LA JUNGLE	109,00	SUPER PUNCH OUT	149,00
LEAVING 3	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TERMINATOR 2	149,00
MAHO IS MISSING	99,00	THOMAS 96 HURT	149,00
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	UNI RALLY	149,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIFE	149,00
MICKEYMANIA	199,00	VIRTUAL BATT	99,00
MORTAL KOMBAT 3	199,00	VORTEX	149,00
NBA JAM II	199,00	WARLOCK	149,00
PACK ATTACK	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00

Megadrive

ADAMS FAMILY VALUE (EUR)	399,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	299,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MACKER 96 (EUR)	399,00	SPINOU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER 96 (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	369,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
SUBSY 2 (EUR)	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
UND SINIS SOCCER	99,00	RETAR (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	189,00	SHINING FORCE (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	139,00	SOLEIL (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	199,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPOT GORE TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	STARDATE (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	STAR HANGON + WORLD CUP ITALIA	
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	+ COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	149,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00	ZOCK (EUR)	99,00

Liste sur Demande

LISTE SUR DEMANDE

Super NES Usa

→ SUPER NES USA

+ Prise péritel + 1 manette \$39 F

CHRONO TIGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
LUFIA 2	499,00
CASPER	499,00
GARGOYLES	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00



Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSOPE)	49,00
ZELDA (texte française) nécessaire un adaptateur AD29 TURBO	149,00

Jaguar

TITRES SUR DEMANDE

- ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
- AVEC UN JEU ACHETÉ : 69 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTEUR

MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

BAHAMAUT LADON	499,00
DRAGON BALL 2 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL 2 : ACTION GAME 4	299,00
DRAGON QUEST 6	999,00
FINAL FANTASY 5	499,00
GUINHAZZARD (FFORT MISSION 2)	499,00
ROMANING BAGA 3	499,00
SEIKEN DENTETSU 3	
(SECRET OF MANA 2)	499,00
EMERALD DRAGON	399,00
FGDA	299,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU USA OU JAP
- ACHETÉ : 49 F
- AVEC DEUX JEUX USA OU JAP
- ACHETÉS : GRATUIT

PARIS

36, rue du Rivoli
75004 PARIS - M° Rivoli ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

Virtual Boy

VIRTUAL BOY

+ 1 JEU 690,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
NESTOR PUNKY BOWLING	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE CRASH	299,00
TELEDRAGON	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 490 F

→ 32X + VIRTUAL FIGHTER 690 F

JEUX A 199 F TITRES SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO

+ 2 JEUX + 1 FILM 2990

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX

LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD 199

→ DVD + 1 JEU 1 499

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE 430 F

→ JOYPAD 200 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARMA'S REVENGE	299,00
ART OF FIGHTING 3	1999,00	SAIKOUJI SHOGUN II	399,00
CYBER LIP	399,00	SAIKOUJI SHOGUN III	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00	SUPER SIDE KICK 3	69,00
FATAL FURY 3	299,00	WIND JAMMERS	299,00
FATAL FURY II	99,00	WORLD HEROES 3	299,00
FATAL FURY REAL ROUT	199,00	WORLD HEROES 3 JET	399,00
GHOST PILOT	299,00		

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Bathune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
NOUVELLE ADRESSE
VANNES
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91





Si vous êtes né après le 1^{er} janvier 1979, vous n'êtes plus obligé de faire votre service militaire.

En annonçant la décision fondamentale pour l'avenir de notre pays de doter la France d'une armée professionnelle, le Président

de la République avait convié tous les Français à prendre part à un grand débat sur le devenir du service national. Ce débat est aujourd'hui clos. Le Président de la République, dans son allocution du 28 mai 1996, vient d'annoncer la suppression du service national obligatoire.

Afin de faciliter la nécessaire transition vers l'armée professionnelle, les jeunes gens nés avant le 1^{er} janvier 1979 effectueront leur service dans les conditions actuelles. Les autres pourront, à la suite du rendez-vous citoyen, choisir l'une des modalités du nouveau service volontaire.

Un rendez-vous citoyen pour procéder à un bilan personnel, s'orienter, être conseillé pour mieux s'insérer dans la société, favoriser l'exercice de la citoyenneté, s'informer sur les impératifs de notre sécurité et les différentes formes de service volontaire.

Ce rendez-vous sera obligatoire à partir de 1997 pour les jeunes hommes nés après le 1^{er} janvier 1979.

Il sera également ouvert sans restriction aux jeunes filles qui souhaiteront effectuer un service volontaire.

Ultérieurement, l'obligation s'étendra à toutes les jeunes filles.

Le rendez-vous citoyen, d'une durée de quelques jours, comportera quatre volets :

- un bilan personnel sur les plans médical, scolaire et socio-professionnel ;
- un rappel des droits et des devoirs du citoyen et du rôle des principales institutions, accompagné d'une orientation et de conseils personnalisés pour l'insertion des jeunes en difficulté ;
- une information sur les enjeux de la défense ;
- une présentation des différentes formes, militaires et civiles, du service volontaire.

“ Après
le rendez-vous
citoyen,
votre seule
obligation sera
de choisir. ”

Charles J. Millon

Charles Millon
Ministre de la Défense

Un service volontaire dans les domaines de la sécurité et de la défense, de la solidarité ou de la coopération internationale et de l'aide humanitaire, rémunéré et favorisant la formation et l'entrée dans la vie professionnelle.

Ce service, d'une durée de 9 mois ou davantage, sera ouvert aux jeunes hommes et femmes à partir de 18 ans. Trois missions leur seront proposées :

• la sécurité, entendue au sens large : l'armée, la gendarmerie, la police, les douanes,

les pompiers, la sécurité civile et la protection de l'environnement ;

- le renforcement de la cohésion sociale et la solidarité au sein d'organismes publics ou associatifs d'accueil, d'insertion et d'urgence sociale ;
- la coopération internationale et l'aide humanitaire afin d'affirmer l'engagement international et le rayonnement de la France.

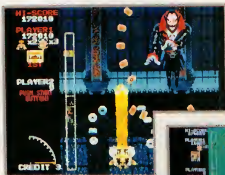
Cette réforme sera soumise à l'automne au vote du Parlement.





Maô Daisakusen

Baptisé aussi "Kingdom Grandprix", Maô Daisakusen est l'adaptation sur Saturn d'un jeu d'arcade de Raizing commercialisé en 1994. Shoot-them-up à scrolling vertical, il devrait plaire aux amateurs, sans toutefois révolutionner le genre. Les foules risquent d'être en émoi et sa sortie risque de provoquer une vague de suicides chez les possesseurs de PlayStation.



Mao Daisakusen comprend une série de courses dans lesquelles vous devez vous classer "premier" par tous les moyens possibles ! C'est-à-dire à l'aide de "missiles", "lance-flammes", "canons à plasma" ou autres "losers triples"... Vous devez veiller à éliminer les autochtones qui ne doivent pas apprécier de voir des bolides survoler leur "Libensraum" à des vitesses indécentes. Il faudra aussi stopper vos concurrents qui ne perdent pas un instant pour vous mettre quelques kilomètres dans le pif. Il s'agit donc de passer les obstacles le plus vite possible, plutôt que d'essayer d'éliminer tous les nuisibles

présents à l'écran. Chacun des six niveaux comprend au minimum deux courses. Chacune d'elles est gardée par un Boss de fin de niveau plus impressionnant que le précédent. Les méga-bombes des candidats bénéficient d'animations impressionnantes. Huit concurrents prennent place sur la ligne de départ, dont un ou deux pilotés par des joueurs.

Banana San

EDITEUR : GAGA
MACHINE : SATURN
SORTIE LE : 14 JUIN AU JAPON

La première
simulation de
moto-cross sur
PlayStation est
signée Coconuts.
Le fun sans les
plaies ni les
bosses !



International
moto-x



moto-X (prononcer "moto-cross") vous emmène dans une série de compétitions à travers le monde. Le CD-ROM comprend 48 courses, qui vous feront parcourir 16 contrées différentes, un peu partout dans le monde. Les décors reflètent les cultures des pays traversés. Tout en luttant pour prendre la première place lors d'une épreuve en Grèce, par exemple, vous apercevrez sur les collines avoisinantes les restes d'un temple hellène.

Sponsorisé par Honda, les véhicules des concurrents aident bien que les différents parcours sont réalisés en poligonales. Ils sont bien détaillés, même s'ils se ressemblent tous un peu... Contrairement aux simulations de courses de motos réalisées jusqu'à, on peut visualiser la scène et voir les concurrents de dos. D'autres vues plus esthétiques sont également disponibles. Avec votre trial, vous pouvez partir en escapade à travers la campagne, quitter la compétition et ne plus vous en soucier. Certes, cela ne mène pas à grand-chose, mais ça donne au moins une petite sensation de liberté ! Un jeu distribué en France par Warner Interactive. (Sortie en septembre 96 en France).

EDITEUR : COCONUTS
MACHINE : PS-X
SORTIE : AOUT AU
JAPON

36 15 Pas la peine
Japon chercher plus lo
Les meilleurs spécialistes d
mangas VHS c'est ici

TOUTES LES VHS VF

[illegible]

3615 JAPAN l'Actualité Décortiquée
et Critiquée Dossiers/Rumeurs/Tests VHS ... 1.29 F

**"VIENS
VISITER
LE MEGA
RAYON
MANGA X
SUR LE 3615
JAPONISM"**

Exemples de prix

[illegible]

ON SOLDE A PRIX FRACAS
TOUS LES MANGAS DU MONDE A PARTIR DE 20 FRANCS POUR LES COMMANDER
36 15 JAPANIM (FRAIS DE PORT OFFERTS si supérieur à 100 €)

[illegible]

Si commande inférieure à 100 Frs :	+ 20
------------------------------------	------

COORDONNEES		REGLEMENT	
Nom :		<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :	
Prénoms :		<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE	
Adresse :		Expire fin :	
Ville :		<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT	raporter 30 F
Code Postal :		Tél. :	

TOUS CES PRODUITS SONT ÉGALEMENT DISPONIBLES À
MAGASIN **GAME'S** 7 Bd Kennedy - 0650
CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 0

japon

news

Deep sea adventure



C'est l'été, et Takara se propose de nous offrir une petite balade au pays du silence. Deep Sea Adventure mêle aventure et action dans un CD-Rom pour PlayStation.

La planète Kalyô est en piètre état. Cent ans auparavant, une série de conflits a ravagé sa surface. L'air a connu une raréfaction d'oxygène et une diminution de la couche d'ozone, ayant pour principale conséquence l'intensification de l'effet du rayonnement solaire. Les glaces des pôles, sous ce réchauffement général, ont fondu ; et le niveau des eaux est monté. Les survivants ont développé une civilisation sous-marine, dernier refuge de l'humanité. Les vieilles légendes de Kalyô disent qu'il y a des milliers d'années, une civilisation atlante est née, créée par deux divinités : Pangea et Panthalasso. Jusqu'ici, on n'en a pas trouvé trace. Mais sait-on jamais...

Le héros, Chris, habite dans la ville d'Aposée, sur l'un des cinq continents. Posédonia, de la planète. L'histoire commence avec la disparition du père de Chris, un scientifique, alors qu'il



était en mission d'exploration sous les flots. Chris se lance alors à sa recherche...

Chris peut récupérer les richesses sous-marines et trésors qu'il découvrira tout au long de l'aventure, et les échanger contre des espèces sonantes et débouchantes, ou des équipements plus perfectionnés pour son sous-mersible.

Banana San

**EDITEUR : TAKARA
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : SEPTEMBRE AU JAPON**



Tarômaru

La filiale japonaise de l'éditeur américain Time Warner a réalisé un jeu original, basé sur les mythes et légendes nippons. Tarômaru est une espèce de Shinobi, mettant en scène un ninja dans un jeu de plates-formes/action à scrolling horizontal.

Vous incarnez Tarômaru San, ninja/shaman de son état, âgé de 19 ans. En compagnie de deux autres compagnons d'armes, Enkai et Unsui, il va combattre la série de monstres issus du folklore japonais, le «Kikokukoto» ou «groupe de monstres qui grandit», qui ont envahi le coin. Ils se battent en invoquant des sortilèges, basés sur les «kanji» (idéogrammes) japonais, et le résultat a l'air nettement plus efficace qu'un simple katana et quelques shurikens. Le jeu est censé se dérouler en plein Japon médiéval, durant la période d'Edo, et Tarômaru et ses acolytes se lancent à la recherche d'une jeune fille qui a disparu.

Banana San

**EDITEUR : TIME WARNER
MACHINE : SATURN
SORTIE : 1996 AU JAPON**



Consoles+

95%

PlayStation
Magazine

5/5

CD
Consoles

5/5

Player One

96%

Joypad

100%



RESIDENT EVIL

LA TERREUR A UN VISAGE...

les solutions
MINI

3615
VIRGIN
GAMES



CAPCOM

© CAPCOM CO. LTD. 1995, 1996. Tous droits réservés.

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Distribué par



233 rue de la Croix Nivert

75015 Paris

Tél. : (1) 53 66 10 00

japon

news



Tengai Makyô

Ce jeu de rôles avait été une des meilleures ventes du genre sur la PC Engine de Nec, il y a quelques temps. Hudson reprend le titre et l'adapte sur Saturn. La recette va-t-elle de nouveau fonctionner ?

Une équipe de chasseurs de monstres, composée de Raijin, le héros de l'histoire, et de ses amis Yunô, et deux Américains Ace et Zengo, amateurs de jolies filles, parcourent l'Amérique au XIXe siècle, afin de purger la contrée de tous les monstres qui la ravagent. Enfin, quand je dis l'Amérique... Il s'agit plutôt d'une espèce de pays mythique, censé comporter des endroits comme l'Alaska, la Californie...

Bonano San

**EDITEUR : HUDSON/RED
MACHINE : SATURN
SORTIE : N.C.**



Skull Fang



C'est décidément très à la mode ! Pas une semaine sans qu'un éditeur n'annonce l'adaptation d'un de ses jeux d'arcade sur une console 32 bits. Cette fois-ci, c'est au tour de Data East de nous pondre une version saturn de son shoot-them-up skull Fang. Baptisé "Avengers in Galactic storm", il reprend le thème favori de tous les shoot-them-up nippons : bien ou chaud dans votre zinc-je-fusée-baignoire (trayer les men-

tions inutiles !) vous allez affronter d'zordres de zennemis, zongulaires z zons pillé comme il ze doit... zoloprie ! z'ai la touche "z" de mon zornateur qui déconne... Ah ! ça va mieux ! Hop ! Pour fêter le retour de ma touche "s", je décide littéralement de mettre tous mes "s" en majuscule. Allez, soyez fous !

Ou en étais-je... Ah ! oui, les alien-les météorites, les lasers... Bref, là ça, quoi ! c'est plutôt esthétique, cela devrait plaire aux amateurs de shoot-them-up pur et dur, aux psychopates, qui rêvent de buter le monde entier, et aux habitants de Bourg-en-Bresse (quoique pour Bourg-en-Bresse, je m'avance peut-être un peu !).

Bonano S

**EDITEUR : DATA EAST
MACHINE : SATURN
SORTIE : 1996 AU JAPON**



SI vous aimez
les super
COUPS
...



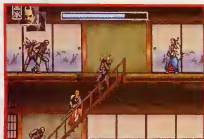
japon

news

Hissatsu!



Dans la veine de Shinobi, Bandai Visual, une des filiales de Bandai, propose un jeu d'action/plates-formes classique dans lequel vous incarnez un ronin parti couper en rondelles la vermine nippone de l'ère d'Edo.



C'est au sabre que vous allez devoir vous frayer un passage. Hissatsu (le titre du CD-Rom se traduit en français par "On va tuer !" ou encore "Ça va saigner !") en dit long sur votre vocation : trancher dans le vif, et si possible sans détails !

deux sabres battant ses flancs, le gars Nakamura affronte des hordes de nippons en armes, du samouraï au Ninja en passant par le moine bouddhiste ou la Geisha traîtresse...

À la suite d'une série de disparitions inexplicables, les villageois commencent à prendre peur et à ne plus se risquer dehors dès que la nuit tombe. Ils chargent Nakamura, ainsi que trois autres compagnons, de résoudre le mystère. Partie à la recherche du dernier disparu, une jeune fille, notre ronin va découvrir une organisation secrète qui capture des gens, et revend le corps de ses victimes. Sans doute au restaurant de sushis, et aux pharmaciens...

Banana San

De la télé à la Saturn

Adapté d'une série télé à la mode et à base de "samouraï", comme il en existe des dizaines sur les chaînes TV de l'archipel, le jeu reprend le personnage de Nakamura Mondo, fier ronin qui sert d'exécuteur à l'encontre des fripouilles qui pullulaient à l'époque. Le catagan en bataille, les

EDITEUR : BANDAI VISUAL
MACHINE : SATURN
SORTIE : JUIN AU JAPON

TEKKEN 2

va vous

ÉCLATER !



HIT PLAYSTATION

**鉄拳
TEKKEN 2**

**Jamais
un jeu de combat
n'a été
aussi canon !**

*La nouvelle version
du meilleur jeu de combat
de tous les temps
sort en septembre*



SONY

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h / 24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

* et PlayStation, marque déposée, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. * namco, marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

namco

TM et © 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

* 3.20 Prix TTC



japon

news



Ni Tō Shin Den



Avec Tō Shin Den, Takara semble avoir trouvé sa série fétiche ! En attendant le n° 3 de la saga (en fait, il s'agira d'un «2 +»), c'est une version «SD» qui nous est proposée.

Ce Tō Shin Den-là est censé se dérouler quelques années avant le premier épisode. Les protagonistes du jeu sont alors au lycée. Lors de la fête du bahut, chacun tient un petit stand (boissons, gâteaux, sandwichs...) comme c'est l'habitude au Japon. Bientôt éclate un débat hauteux, chacun d'entre eux revendiquant le titre du meilleur stand. Les chases dégénèrent, et cela se finit par une série de duels, pour le plus grand bonheur des fans de baston...

Attaques et contre-attaques

Les personnages «SD» (pour «Super Deformed», technique utilisée souvent par les Manga Ka qui consiste à déformer les proportions des corps des personnages) s'affrontent dans



les décors et installations du lycée : ring de boxe, salle de gym...

Les animations du jeu sont particulièrement fluides. Les programmeurs ont utilisé la technologie «HIME», déjà employée pour les animations de Holo Toon GP. Mais notons surtout la possibilité de se lancer des espèces de Combos, et surtout de les modifier en cours de route. Le joueur peut effectuer un enchaînement. Au moment où l'adversaire s'aperçoit que le joueur se met en position de garde pour éviter l'attaque, ce dernier peut, durant l'animation, annu-

Attention : un titre peut en cacher un autre !

Le titre de ce CD-Rom cache un jeu de mots. Ni Tō Shin Den, c'est à la fois «Ni Tō Shin Den 2», car «Ni» signifie «deux» en japonais. Mais c'est aussi une référence au caractère SD des héros. «Den» veut aussi dire la tête, et «Shin», le corps. Un corps normal fait six fois la hauteur du Ni Tō. Ici, avec les personnages SD, il fait deux fois la hauteur du Ni Tō, et l'on peut traduire le titre par «Corps qui correspond à deux têtes».

Le Shin Den Ura Saturn

Takara vient d'annoncer une nouvelle version de la série Shin Den Ura pour Saturn. Espérons Ura, elle reprend les personnages de la série avec réalisation à la VF 2 (personnages en 3D avec profusion de mapping pour constituer la réalisation).



Un nouveau style de combat au service de personnages «Super Deformed».



er cette attaque, ou bien la changer en plein vol ! Les marches remportées s'affichent alors en haut de l'écran sous la forme de «Tokoyaki», qui sont des espèces de friandises faites à base de nouilles, que l'on trouve traditionnellement dans les petits stands tenus par les étudiants.

Banana San

Une nouvelle équipe de programmation

Après le premier, Claude Tanaka, un petit studio de développement japonais a été recruté pour la réalisation de jeux d'arcade, qui ont été mis en développement les versions de Shin Den Ura. Ce travail a permis de voir réaliser une autre équipe.



EDITEUR : TAKARA
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : SEPTEMBRE AU JAPON



japon

news



Ninja master's



ADK est un vieux routier de la Néo-Géo : spécialisé dans la production de jeux d'arcade, et plus spécialement de ceux tournant sur Néo-Géo, ses programmeurs bénéficient de compétences certaines. Avec *Ninja Master's*, ADK chasse légèrement sur les plates-bandes de SNK, dont la spécialité est devenue depuis quelques années les jeux de baston.



dans *Ninja Master's*, ADK a particulièrement travaillé les enchaînements appelés ici "Ninja combos". En fait, tout le jeu est construit autour d'eux. Cela devient un plaisir de voir s'enchaîner les coups, les projections et les attaques spéciales, pendant que votre malheureux adversaire, submergé par les attaques incessantes, se contente d'encaisser et de servir de punching-ball. Les combos de Capcom font petits joueurs à côté !

Les combattants sont au nombre de dix. Enfin, officiellement dix, car on ne nous la fait plus ! En cherchant bien, dans ce genre de jeu, on arrive toujours à en trouver un ou deux non-répertoriés, du genre "je passais par là, j'ai vu de la lumière, je viens combattre". En bons ninjas, ils disposent tous de techniques spéciales, pas très cotho-

liques... Chaque combattant possède deux jagues : la première, en haut de l'écran, reflète classiquement l'état de sa vitalité. La seconde, en bas de l'écran, lui sert à effectuer ses Ninja combos

Shinobi à la rescousse

Il y a très longtemps, voire encore un peu plus longtemps encore, à l'est de l'archipel sur une petite île, se trouvait un château doré, le "Gold Castle". Les paysans et les pêcheurs du coin évitaient précautionneusement ses parages, car on racontait qu'aucun des personnes qui y étaient parties (voyageurs, curieux, marins égarés par la tempête) n'était jamais revenue.

japon

news

Fûngoku Ningen

AICOM reprend le personnage légendaire de Gokû et nous propose un jeu de plates-formes esthétiquement réussi, mais destiné avant tout aux jeunes joueurs.

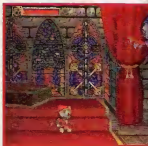


EDITEUR :
AICOM
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE : JUILLET
AU JAPON

La légende chinoise originelle raconte comment, un jour, d'une pierre, est né un singe. Le gars Gokû était non seulement poilu, mais en plus passait son temps à enquiquiner les gens et à leur faire de sales blagues.

Les gens vinrent à se plaindre tant et tant qu'un dieu du panthéon de l'Empire du milieu entendit leurs récriminations. Il fit don à Gokû d'un serre-tête un peu spécial. À chaque fois que celui-ci commettait une mauvaise action, l'anneau se resserait, étouffant le gars Gokû et lui coupant net l'envie de faire des singeries.

Par la suite - je vous fais grâce des détails - il rencontre un moine bouddhiste qui devient son maître et lui apprend à faire le bien. Ce dernier décide de partir à la recherche du Paradis. En compagnie de Gokû, et de deux de ses amis (un cochon amé d'un trident, et une espèce de pivot brandissant une lance en forme de lune), ils vont parcourir la Chine pendant quatre ans à la recherche du Paradis. AICOM a légèrement adapté l'histoire originale. Il faut dire qu'un héros qui fait le bien, ne fait plus recette à notre époque. Aujourd'hui, le moindre bambin de 12 ans s'amuse à fabriquer ses propres bombes artisanales, deote



toute sorte de substance inscrites au tableau B durant la récré., et passade un casier judiciaire plus long que celui d'Al Capan !

Gokû, donc, en compagnie de ses amis, part à la recherche de la Paix, qui a disparu du royaume de Dream-Land. Ils vont traverser 7 pays/niveaux. Ils visiteront ainsi le royaume des forêts, le pays du feu, celui des sables ou encore le Pays Noir...

Graphiquement très séduisant, avec ses décors très colorés et ses sprites qui donnent une impression de relief, Fûngoku Ginden est un jeu de plates-formes classique dans la même veine qu'un Rayman. Items à collecter, Boss de fin de niveau énigmatiques, multiples chausse-trappes à éviter... La recette est connue, mais efficace !

Banana San



Terracresta 3D



Après la vague d'admirations de jeux d'arcade sur les consoles 32 bits, Nihon Fusion innove, et se lance dans un nouvel exercice : l'adaptation 3D de jeux qui étaient originellement en deux dimensions. Terracresta 3D n'est pas une suite. Il s'agit du même shoot-them-up, mais traduit en 3D. Il y a dix ans, en 1985, Terracresta était un jeu d'arcade comme il y en avait des dizaines à l'époque. Le sprite d'un vaisseau se baladait au-dessus d'un décor en 16 couleurs, et subissait l'attaque d'une série de vaisseaux adverses. Nihon Fusion connaît bien ce jeu. Cet éditeur a en effet déjà réalisé la version PC Engine et Famicom (le nom nippon de la NES).

Le jeu comprend plus de 5 niveaux. Votre vaisseau est armé de missiles anti-guidés. Les menelles de la technique font que normalement vous pouvez obtenir un adversaire de tous les cotés, passer sous lui, etc. Les Boss de fin de niveau sont toujours présents, de même que les hordes de vaisseaux légers, les tourelles de tir et autres amuse-gueules qui ne révent qu'à d'une seule chose : vous envoyer au 4-4 !

Banana San



EDITEUR : NIHON RUSSIAN
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : SEPTEMBRE AU JAPON



Macross VF-X

Macross, un des animés les plus célèbres du Japon, grâce à Bandai Visual, une filiale de Bandai, se retrouve sur PlayStation sous la forme d'un shoot-them-up 3D directement inspiré de la série.



Inq chanteuses-vedettes, alors qu'elles s'apprétaient à donner un concert, sont enlevées par les Zentradiens. Pilotant une Walkyrie, une espèce de robot géant de métal genre Gundam dopé aux stéroïdes, vous vous lancez à la poursuite des kidnappeurs.

La chevauchée des Walkyries

Vous avez le choix entre différents types de Walkyries, qui apparaissent successivement dans les différents épisodes de la saga Macross. De la VF-1 à la VF-19, ce n'est pas moins de six engins différents dont vous pourrez prendre les commandes.

Zentradiens en 3D

Les différents protagonistes sont représentés sous forme de polygones en 3D. À tout moment, vous pouvez faire prendre trois formes différentes à votre Walkyrie : jet de combat (mode "Fighter"), robot géant ("Batroid") ou encore une combinaison des deux : un jet avec deux jambes (mode "GoValk"). Les combats se déroulent à coups de laser, ou grâce aux missiles autodirecteurs dont vous êtes équipé, et que vous verrouillez sur les cibles que forment les Zentradiens.

Banana San

EDITEUR : BANDAI VISUAL
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : JUILLET AU JAPON



japon

news



Saturn bomber man

Les terroristes en herbe, possesseurs de Saturn, vont pouvoir assouvir leurs pulsions profondes. Bomber Man, l'un des plus célèbres jeux d'Hudson - avec PC Kid - va leur permettre de "faire tout péter" !



À la base, Bomberman repose sur un concept simple : au centre d'une arène, des joueurs jouent les poseurs de bombes genre "nuit bleu, nuit colline". Leur but est double : faire sauter l'adversaire qui passera à proximité d'une de ces bombes à retardement, ou bien faire sauter les briques qui constituent le décor afin de s'emparer des Items (bonus, temps figé, gadgets...) qu'elles renferment. Cela paraît trivial, mais avec un ou deux compères, ça devient cosmique ! Le succès de la formule n'a jamais été contesté, à tel point qu'Hudson a commercialisé des versions du jeu sur pratiquement tout ce qui existait et qui se vendait (ne cherchez donc pas de version CDI ou Jaguar !). Cette version Saturn est ainsi la seizième ! Un record !

Mr Plus a fait un stage chez Hudson

Bien sûr, vous allez me dire que vous possédez la version PC Engine, que cela fait des années que vous vous éclatez avec, et que merci cela va très bien, vous n'avez besoin de rien d'autre. Mais la version Saturn n'est pas une simple conversion du jeu. Monsieur +, recherché par Balzen pour s'être gouché de pistaches en douce, s'est réfugié

à Japon. De passage dans les locaux d'Hudson, il leur a donné un petit coup d'ordinateur avec un adaptateur spécial. Le jeu comprend des nouveaux personnages, ainsi que des nouveaux modes de jeu. Le programme évolue même vos performances et vous donne un classement suivant votre score, les erreurs que vous avez faites et le degré de vice des pièges que vous tendez à vos adversaires, p de main. Certes, Hudson ne nous a pas perdu une version 3D-polygones avec vue sur la mer. En revanche, cette version permet de jouer à dix joueurs (des vrais, pas des contrôles

Bomber Ball Z

Cette fois-ci encore, ce sont des boules de cristal. Mais il n'y en a que quatre. Le dieu Hadjin ("dieu mystère") a été enjêmé grâce aux pouvoirs de quatre cristaux par une organisation secrète inamicale et pemicieuse. Bomberman, grâce à une machine inventée par le prof. Ain, voyage aux quatre coins de la Terre pour les récupérer.

Banano San

EDITEUR : HUDSON
MACHINE : SATURN
SORTIE LE :
19 JUILLET AU JAPON



Japon

news



DÉVELOPPEUR : TECNO-SOFT
MACHINE : SATURN
SORTIE : 1996 AU JAPON

TecnoSoft, qui vient de se lancer dans les jeux de combat en 3D avec son récent Reverthion, poursuit ses efforts avec un jeu bâti sur des principes similaires, et notamment une animation hyper-rapide avec 60 images par seconde.



Steel Storm



L'empereur Kôgen préside aux destinées de l'empire Rokoku. Après avoir dû combattre une invasion de monstres sortis de nulle part, les «Kônshokuké» ou «monstres dévoreurs d'âmes», la situation semble s'être améliorée depuis qu'ils se sont réfugiés dans les tréfonds d'un volcan. Chaque année, depuis seize ans, Kôgen organise des tournois pour sélectionner parmi ses guerriers les plus valeureux, ceux qu'il pourra envoyer au casse-pipe dans le volcan. Les combattants sont équipés d'une armure qui reflète leur puissance.

Banana Sam



Gagnez une PlayStation avec Battle Arena Toshinden 2



et 100 Livres
City Hunter
de la collection
"J'ai lu Manga"

sur le
3615 Joypad

japon

news

Omocha Show 96



L'entrée du salon.

telex

Sega et Sony :
le duel
Au Japon, on
ne peut pas
faire les
choses comme
tout le
monde :
c'est bien
connu, on
vit de
l'autre côté
de la Terre,
la tête en
bas. La
PlayStation
se vend à
peu près
partout
mieux que la
Saturn de
Sega. Alors
les Nippons
se sont dit :
"Tiens, dis-
tinguons-
nous et
achetons
plutôt des
Saturn !".
D'après les
chiffres les
plus sérieux
que j'aie pu
trouver et
recouper, ça
donne :
- Sega :
2 000 000
de Saturn
vendues.
- Sony :
1 700 000 de
PlayStation
vendues.

Comme chaque année, en attendant le début de la mousson d'été, se tient à Tokyo l'Omocha Show. "Omocha" en japonais signifie "jouet".

Autrement dit, ce salon géant traite avant tout de joujoux, de poupées qui pleurnichent, de robots en plastoc qui envoient des mini-missiles dans les yeux, de parties jouables entre amis, ou de trucs qui font "crac-boum-hue". Heureusement, un coin du salon était réservé aux jeux vidéo.



Tous les grands y étaient pas !

Enfin, quand je dis "heureusement", je suis optimiste ! L'Omocha Show de cette année était plutôt décevant. À part Sega, qui avait une flopée de produits à présenter, et qui, avec son stand géant, confirmait sa position de leader sur le marché nippon, la visite ne valait pas le déplacement.

Un salon tristounet

De plus, il n'y avait que très peu d'éditeurs (Sega, Taito, Namco, SNK, Capcom, Atlus, TecnoSoft, Compile, Bandai et Takara). Le coût prohibitif des stands explique en partie cette désertion : de nombreux emplacements vides, étaient masqués hâtivement par des plantes vertes ou des

chaises déposées là par les organisateurs du salon. Parmi les absents, citons Nintendo et Sony.

Omocha show, morne salon !

La plupart des éditeurs présents faisaient plutôt acte de présence qu'autre chose, en ne dévolant aucun titre vraiment nouveau. Dans le genre,

Namco a fait très fort. À part un Smash Court dans un coin, et une nouvelle version des Classic Arcade, aussi intéressant que les précédents, tout le stand était axé vers la promotion d'une seule "nouveauité" : Tekken 2. À se demander si, pour les pantons de Namco, il y a une vie après Tekken 2 ! Chez Capcom, la nouveauté résidait dans Street Fighter Zero 2 (PlayStation et Saturn), plus quelques nouveautés de moindre importance comme Gem War, et un ou deux jeux de plates-formes comme Capcom nous en pond

Capcom, était bien présent, avec de nouveaux jeux.



Sega, c'est (le) plus fort de L'Omocha !

À lui tout seul, le stand de Sega valait la peine d'être placé devant les adaptations Saturn de jeux d'arcade (Virtua Cop 2, Virtua Kids), les présentations de nouveaux CD-Rom sur Saturn, et notamment les premiers titres de la série Sega Ages, adaptation de hits classiques d'arcade Sega, et la présentation de la solution réseau du Sega, le Sega Saturn Network.

Virtua Cop 2



Dans la lignée de la version arcade, VC 2 est un flegme dans la main, et c'est parti pour une délicate finale !



Virtua Kids

Autre jeu d'arcade de Sega adapté à la vitesse de l'éclair sur Saturn.

Virtua Stick Pro

Pour continuer les liens avec le milieu de l'arcade, Sega propose aux possesseurs de Saturn une vraie "machine" d'arcade. Comme un set de d'arcade, il y a tout ce qu'il faut pour jouer à un jeu de 1 000 francs.



Sega Ages

Sous ce nom, Sega va désigner la collection de vieux hits d'arcade, convertis pour la GG et pour la MD, et qu'elle va essayer de remettre au goût du jour sur la Saturn. Il faut vraiment être nostalgique pour accrocher...

Out Run

Le président de Sega était présent pour l'ouverture du salon.



J-Swat



Banprestia dévalait un jeu d'arcade dans lequel vous incarnez un flegme d'élite d'un commando anti-terroriste.

Tous les trois mois, après avoir acheté une licence au père Disney (un "Pinocchio" et un "Donald"). Chez Taito, rien à signaler à part le Darlus sur Saturn. SNK montrait de nouveaux produits, principalement sur consoles. Il mettait ainsi en pratique sa nouvelle stratégie consistant à intensifier sa présence sur le front des consoles 32 bits, et à ne plus se limiter à l'arcade et à la Neo Geo. Dans la partie "jouets traditionnels", Bandai et Takara avaient réservé un emplacement au sein de leur stand pour leur division "jeux vidéo".

Enfin, voilà, dans tout ce salon plutôt décevant, ce qui valait la peine d'être vu. Banana San

Shoot-les-up-side-down-et-plus-si-affinité !

Se jouant avec un flegme, ou avec le contrôleur, ce CD-Rom va vous remémorer le bon vieux temps de l'avant Virtua Cop. Les sprites 2D de vos adversaires surgissent devant vous au dernier moment, avant d'ouvrir le jeu.



Sakura

Ce jeu d'aventure/action est un curieux mélange de science-fiction et de Japon traditionnel. Mais attention, le japonais est rigoureux !

telex

Sega premier au Japon pour la première fois ! Depuis des années, le roi du marché des jeux vidéo au Japon, c'est Nintendo. Cette année, patates ! car qu'on attendait Sony ou Nintendo, c'est Sega qui remporte le cocotier avec 346,1 milliards de yens de chiffre d'affaires (Nintendo : 300,4 milliards). Cependant, il faut souligner que les bénéfices avant impôts de Sega (ne) sont (que) de 31,7 milliards de yens. Alors que le petit père Mario se met tranquillement à 117,1 milliards de yens dans les fouilles. Pour continuer à nuire dans la monétaire, Taito annonce des pertes pour la seconde année consécutive, alors que Namco casse la baraque (bénéfices avant impôts de 8,5 milliards de yens). Comparé aux bénéfices de Sega et de Nintendo, ça fait plutôt pauvre !

Takara vous prend la tête ! HMD Dynovisor



Le casque contient deux écrans LCD couleurs et n'a absolument rien de virtuel. Que vous déplaçiez ou non la tête, cela ne changera rien ! Ça n'a aucun intérêt, à part le fait que c'est plus facile à transporter qu'une tête, et qu'on peut le brancher sur n'importe quel appareil vidéo (magnétoscope, console, caméra...).

Virtual Pet

Banpresto a inventé la simulation ultime : le simulateur d'animaux de compagnie. En attendant l'upgrade : la simulation de puces et de tiques !

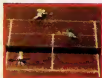


telex

Les jeux vidéo au Japon : un univers implottable. ASCII, éditeur de jeux vidéo et de magazines — notamment le célèbre Famitsu — s'est crêpé récemment le chignon avec un autre éditeur, Square. Le président d'ASCII, Nishi, a vu dans un premier temps quatre de ses collaborateurs directs démissionner ensemble. Au Japon, c'est quelque chose qui ne se fait pas. On a eu droit à une conférence de presse où Nishi a expliqué qu'il était prêt à accueillir à nouveau ses quatre lieutenants. À sa propre conférence de presse, le président de Square, Miyamoto, a nié avoir été l'incitateur du départ de ces quatre personnes, mais a reconnu les avoir "aidés" à créer une nouvelle société.

Smash Court

Namco présentait une nouvelle simulation de tennis pour PlayStation. Version revue et légèrement corrigée de Super Family Tennis, elle comporte 24 joueurs. On peut jouer à quatre simultanément, et lorsqu'on gagne, on remporte différents éléments (arbitre, banc, voiture, fontaine...) qui permettent peu à peu d'équiper son propre court de tennis. Je ne ferai aucun commentaire sur l'intérêt de cette fonction !



Ghost in the Shell

Ce n'était pas dans le show, mais Sony a acquis les droits de Ghost in the Shell à univers/mangas de Shiro Masamune. Le Hange Kio d'AppleSeed) pour en faire une version PlayStation. Espérons qu'ils ne vont pas leuiller cette licence !



Sega Saturn Network

Ça fait un petit moment que Sega l'avait annoncé, l'éditeur (à ce jour dévot) très prochainement (au moins, pour le moment uniquement au Japon), à partir du 27 juillet, les possesseurs de Saturn pourront se connecter sur Internet, communiquer entre eux et même jouer en réseau à travers les lignes téléphoniques grâce à un accord avec X Band, qui commercialise déjà des modems mais sans connexion Internet pour la SFC et la MD.



Modem

Le modem est la pièce essentielle. Son rôle consiste à servir de "sas" entre les données qui viennent de la console et celles qui arrivent par le téléphone. Comme elles sont de deux types différents, il les convertit dans un sens comme dans l'autre : il les module-démodule, d'où son nom "modem".

Celui que propose Sega est d'une vitesse moyenne (14 400 bps), ni parmi les plus lents ni parmi les plus rapides. Mais généralement, même avec un modem rapide, on trouve le temps long quand on surfe sur le Net !

Prix : 750 francs environ, avec les câbles et les logiciels pour se connecter sur Internet sur un CD-Rom.

Clavier

Carte Media Card



NOUVEAUX MAGASINS

29, rue des Fourbisseurs - 34000 Montpellier
 THYER - 34, rue du G. Soussier
 LILLE - 41, rue de la Cl.
 MONTPELLIER - 27, rue Saint Guilhem
 MELUN - 14, Av. du G. de Cord.
 LA PIRE - 10, rue des M. de Cord.
 MOULIN - rue des Cord.
 LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis
 FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Compère
 MONT DE MARSAN - centre ville

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - MENTON - REIMS - AUBERVILLIERS - MEAUX
 ARLES - LIMOGES - ANTIBES - TARBES

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN



console SATURN et un pad*

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - Shockwave - Road Rash
 Need For Speed - Olympic Games Vol.1
 Virtua Golf - Destruction Derby

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
 CONDITION ARGUS

Jeux d'occasion
 SATURN et PLAY STATION
 à partir de

99,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
 Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'in fin 96,
 notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Action

Renseignements 24h sur 24 au **36 68 22 06**

Console NINTENDO 64
 très bientôt DISPONIBLE,
 nous consulter



PLAYSTATION



Console PLAYSTATION et un Pad
 + 1 CD de démo

1490,00 Frs

Les nouveautés PlayStation

Space Hulk - Formula One - Fado to Black
 Gunship - Resident Evil - Virtua Golf
 Int. Track & Field

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
 CONDITION ARGUS



VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !

L'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
 Nos tarifs sont clairement définis par un agens du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE
 et avoir un choix de jeux et de consoles d'ocas comme nulle part ailleurs
 Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDi, etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
 cartes, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pop's, air soft gun, etc.
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
 sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique sans indiquer

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

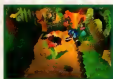
- 02 BREST - Tél. 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél. 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveaux 1 - 08 NICE St Laurent du Var - Tél. 92 12 87 30
- 06 GRASSE - Tél. 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél. 25 73 11 28 Nouveaux 1 - 11 NARBONNE - Tél. 68 32 07 60
- 12 RODEZ - Tél. 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél. 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Métro Castellane) - Tél. 91 78 96 75
- 18 ANGOULÊME - Tél. 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél. 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél. 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaurdière - Tél. 55 17 92 30
- 20 AJACCIO - Tél. 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél. 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél. 96 62 33 13 - 24 PERIGUEUX - Tél. 53 09 84 00 - 28 VALENCE - Tél. 75 56 72 90
- 27 EVREUX - Tél. 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél. 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél. 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél. 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél. 47 20 42 30
- 38 GRENOBLE - Tél. 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél. 67 60 42 57 Nouveaux 1 - 40 TARBES - Tél. 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Serveur 36 68 22 06
- 41 BLOIS - Tél. 54 78 97 38 - 42 St ETIENNE - Tél. 77 41 84 79 - 43 LE PUY - Serveur 36 68 22 06 Nouveaux 1 - 44 NANTES - Tél. 40 35 57 93
- 45 ORLÈANS - Tél. 38 77 96 30 - 46 AGEN - Tél. 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél. 41 87 59 14 - 48 CHOLET - Tél. 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél. 87 36 33 33
- 59 DUNKERQUE - Tél. 28 66 73 73 - 60 NANTES - Tél. 41 87 59 14 - 48 CHOLET - Tél. 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél. 87 36 33 33
- 64 BAYONNE - Tél. 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél. 88 22 54 81 - 68 LYON (Métro Guilleminière) - Tél. 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Seine - Tél. 85 42 98 58
- 74 ANNECY - Tél. 50 51 44 98 - 74 ANNECY - Tél. 50 51 44 98 - 75 PARIS 18 (Métro Pompe) - Tél. (16-11) 45 04 13 10
- 75 DIJON - Tél. 55 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél. 35 72 72 55 - 77 MELUN - Tél. (16-11) 64 37 41 Ne Nouveaux 1 - 79 NIMES - Tél. 49 17 05 13
- 80 AMIENS - Tél. 22 92 28 00 - 81 ALBI - Tél. 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél. 63 66 57 33 - 83 PREJUS - Tél. 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél. 94 91 39 69
- 84 AVIGNON - Tél. 90 28 22 01 (MAGASIN NOUVEAU) - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél. (16-11) 41 81 03 17 - 94 LA REUNION LE TAMPON - Tél. 91 27 87 76
- 97 PONT A PITRE - Tél. 93 20 69 Nouveaux 1 - 97 FORT DE FRANCE - Serveur 36 68 22 06 Nouveaux 1

* Selon le stock des magasins, l'état le vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en lieu d'achat uniquement. Pour les appels au 36-68... la location est de 2,33 F TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Carte et l'offre sur les T.C. - DOCK GAMES: LE LOGO DOCK ID SONT DES MARQUES D'INTELLIGENCE

Crash Bandicoot

D'après certaines sources, il se pourrait bien que Sony fasse de Crash Bandicoot rien moins que la mascotte de leur PlayStation! Mario et Sonic qui le sont respectivement pour Nintendo et Sega, ont fait semble-t-il des émules...



Un mammifère australien (un marsupiau comme Taz) au regard d'aluimé s'apprête à rentrer chez vous. Prenez garde à ne pas le rencontrer de plein fouet ! Pour ce faire, il suffit de laisser le capot de sa PlayStation fermé le temps de finir ce jeu de plates-formes naveteur. Dans le cas contraire, il n'hésitera probablement pas à vous éjecter en tourbillonnant sur lui-même comme un diable de Tasmanie. Vous commencez le jeu alors que votre poutle s'est faite enlever. Dressé sur vos deux petites pattes arrière, vous parlez dans à sa recherche. Évidemment, le chemin - en 3D avec variation de caméras - est fort long et semé d'embûches. D'ailleurs, le jeu est tout sauf linéaire puisqu'en ramassant certains bonus, vous pourrez découvrir d'autres mondes encore plus vastes (ruines aztèques, usines nucléaires, château, etc.) Voici le genre de pièges auxquels vous pouvez

vous attendre : des gauffres sans fond qu'il n'est pas toujours facile d'éviter lorsque l'on incarne un personnage vu de dos dans un univers en 3D ; d'énormes blocs de pierre qui vous roulent après comme dans le film "Les aventuriers de l'arche perdue" (avec une vue de face dans le jeu, superbe sensation quasi-inédite pour le joueur). Les effets de lumières sont impressionnants, puisque ces dernières sont calculées en temps réel à chaque changement de vue. Surprenant ! Comme quoi, entre Nights sur Saturn, Mario 64 sur Nintendo 64 et ce nouveau jeu de Sony, le retour en force des jeux de plates-formes sur consoles 32 bits est en train de se faire. Il était temps !

(BENJ)

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY
SORTIE USA ET EUROPE :
OCTOBRE 96



news

Die Hard Trilogy



Une trilogie explosive !



enfin des news de la saga Die Hard adaptée sur PlayStation 1 que nous vous avions présentée dans Joypad 51. C'est Electronic Arts qui va distribuer l'ensemble des produits signés Fox Interactive en France (des jeux comme Independence Day, tiré de l'un des blockbusters attendus de l'été aux USA et Alien vs Predator, revu et corrigé, sont déjà prévus), ce qui laisse présager du meilleur. Contre toute attente, notre bonne impression vis-à-vis de la version vidéo-ludique des mésaventures de Bruce • McClane • Willis n'a pas été altérée en découvrant cette version plus avancée de ce qui s'annonce comme l'un des hits de la rentrée. Le fait de disposer de trois jeux en un, radicalement différents les uns des autres, et de savoir qu'une attention équivalente a été apportée à chacun de ces types de jeu, ne manquera

pas de satisfaire les fans des films à succès. Ça saigne, ça explose et ça tire dans tous les sens. Un soin tout particulier a d'ailleurs été apporté à la bande-son et aux explosions. Die Hard Trilogy est un mélange d'aventure avec une vue comme dans Fode To Black (et des effets d'ombre saisissants), de shoot-them-up (on parle d'un pistolet) et de course contre la montre et contre la mort au volant d'une quinzaine de voitures différentes, du taxi à la Mercedes. Nous n'attendons qu'une chose : pouvoir enfin tester la version définitive de ce jeu dont on se demande encore comment il peut tenir sur un seul CD.

Benoit

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : FOX INTERACTIVE
SORTIE AUX USA ET EN EUROPE :
SEPTEMBRE 96

europa

news

Destruction Derby 2



"Les critiques émises à l'égard de Destruction Derby nous ont beaucoup servi dans l'élaboration de sa suite !" De nouvelles options, une animation plus aboutie et des graphismes améliorés... Le stock-car chez soi n'est décidément pas un vain concept. Destruction Derby 2 va encore faire des jaloux. Ça va cogner !

i l y a seulement un an, alors que nous travaillions sur le premier Destruction Derby, nous pensions utiliser à fond les capacités de la console. Or, aujourd'hui, nous sommes fiers d'avoir été encore plus loin. C'est dans la logique des choses. Et je suis persuadé que dans un an, à la même époque, nous aurons fait dix fois mieux ! L'avenir nous réserve par conséquent bien des surprises de taille. Pour l'instant, nous nous attacherons à évoquer le

présent, voire le futur proche : Destruction Derby 2, frère contemporain de WipeOut 2097, est le second hit de Psygnosis prévu pour Noël 96.

Des gerbes d'étincelles

Contrairement à Daytona USA sur Saturn, DD 2 comprend une batterie de véhicules conduits par des malades du ciboulot qui se crashent en temps réel (dans Daytona, ce type de séquence était pré-enregistrée). De ce fait, les nombreux anneaux et télé-à-queue présents dans le jeu ne se ressemblent jamais. Autre détail important : lorsqu'une voiture pousse un adversaire dans les boricordes, des gerbes d'étincelles apparaissent à l'écran accompagnées d'un son str-



dent. En outre, les bolides lancés à toute balle sur les circuits améliorés et transformés explosent véritablement. Il n'est pas impossible, enfin, qu'au volant de votre stack-car, vous perdiez une ou plusieurs roues après un choc violent. Le réalisme et le fun poussés à l'extrême pour une suite qui novèle vraiment !

Un gros effort sur les circuits

Si dans Destruction Derby, les circuits vous semblaient trop courts et pas assez larges pour effectuer des dépassements, DD 2 ne pourra que vous satisfaire. "Chaque circuit de DD 2 est huit fois plus long qu'un circuit de DD 1". On ne pouvait espérer mieux. Malgré la présence désagréable de clipping apparemment propre à la console elle-même, l'intérêt du jeu s'en trouve grand. "Pour éviter au maximum cet effet visuel, nous avons ajouté des virages", explique l'un des membres de l'équipe. Ajoutez à cela des côtes et des descentes pour des effets de relief inédits, et DD 2 s'annonce comme très prometteur. Sans oublier le pit ! En plus d'être graphiquement plus soignée, surtout dans le design des véhicules, cette simulation de car-crash propose un pit (absent de DD) dans lequel chacun peut réparer son véhicule au calme. "Bien entendu, les joueurs ne pour-



ront y accéder qu'un nombre de fois limité. Eh oui, nul n'échappe impunément à la violence du Derby !" Vous savez maintenant à quel vous en tenir. Benji



Nul n'échappe impunément à la violence de Destruction Derby 2 !



MACHINE :
PLAYSTATION
ÉDITEUR :
PSYGNOSIS
SORTIE :
FIN 96

Les plus de DD2, the sequel.

- La présence de pit pour réparer le véhicule.
- Un pit de relief (en relief et horizontal).
- Sept circuits plus larges et plus longs que précédemment.
- Trois autres différences.
- La possibilité d'effectuer des sautons et d'explorer le gameplay !
- La possibilité de jouer en "Link" à deux.
- La possibilité de jouer avec le volant.

europa

news

WipEout 2097



Il y a eu "Les dents de la mer 2", "Freddy 2", "Indiana Jones 2" et "Batman 2" sur grand écran, il y aura bientôt "WipEout 2097" et "Destruction Derby 2" sur petit écran via la PlayStation.

Encore deux excellentes raisons d'équiper son fauteuil préféré d'une ceinture de sécurité et d'un système de freinage ABS !



a lors que le film "Crash" du déjanté David Cronenberg ("La Mouche") sort dans les salles, voilà-t-y pas qu'un accroissement sensible du nombre de jeux de courses sur PlayStation - et Saturn - d'ici la fin de l'année est d'ores et déjà annoncé. Y a-t-il un lien de cause à effet entre ce film violent (qui raconte comment une petite troupe de aufs cherche la jouissance suprême en provoquant des accidents de voitures) et les titres prévus ? Non, très probablement. Toujours est-il que Psygnosis,

"la bombe made in U.K." dont nous parlions dans notre numéro précédent, conforte sa position de leader dans le damier. Manster Truck, Formula One, WipEout 2097 et Destruction Derby 2, autant de titres qui laissent rêver les amateurs comme les concurrents.

Mieux que les films

Comme dans l'industrie cinématographique, les suites de hits sur consoles commencent à pointer le bout du nez. WipEout 2097 reprend le même principe que le premier du nom sans particule. Cette fois, il est question d'un hit "extra-large" (WipEout XL est le titre de la version US) où tous les défauts sans exception du précédent titre ont été revus et corrigés. À commencer par la maniabilité et les

niveaux de difficulté. Qui n'a pas pesté devant le tube cathodique de même, en perdant définitivement le tournoi une fois arrivé au circuit poalaire (le dernier) de WipEout ? "Les collisions sont beaucoup plus précises", confie un programmeur. "Nous avons énormément travaillé sur l'intelligence artificielle du jeu, de sorte qu'aucun joueur ne ressorte frustré de l'expérience".

Plein les yeux et les oreilles

Une nouvelle intro, des séquences de replay, des scènes de fin beaucoup mieux animées, plus colorées, se retrouvent dans le jeu. Les temps de chargement ont également été revus à la baisse, et les menus ont été modifiés. Quant aux musiques techno-dance (on se souvient des Chemical Brothers dont la musique est d'ailleurs employée dans une pub pour Microsoft en ce moment), elles sont toujours présentes avec en plus des passages complètement fous tirés de morceaux joués par des groupes plus ou moins underground. Ouvrez vos mirettes et vos écouteilles, car avec WipEout 2097 dans votre PlayStation, vous risquez en fin de comprendre à vos dépens ce que signifie l'expression "nervous breakdown" ! Benji

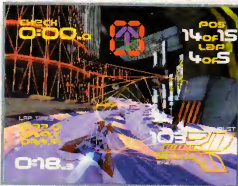


Une superbe suite qui n'a rien à voir avec le premier WipEout.



Les plus de WipEout, the sequel.

- Un checkpoint système. Arrivé fin de manche, on a 30 sec pour réparer le véhicule.
- un jeu en lock 2:2.
- un jeu avec le volant.
- des circuits inédits.
- 15 nouveaux pour regarder les sauts de route.
- une jauge 2 énergies (votre véhicule en jeu 2 fois, mais complètement vide).
- 6 nouveaux circuits plus 2 circuits cachés.
- les nouvelles équipes dont 1 est bête.
- une intro. Le nouveau a offert certains hyper-motifs.
- la possibilité de contrôler des véhicules ennemis.



ÉDITEUR : PSYGNOSIS
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : FIN 96 EN EUROPE



europa

news

Decathlete



Après Konami et US Gold, c'est Sega qui sauve la mise pour les possesseurs de Saturn. Ces derniers s'inquiétaient quelque peu : aucune simulation d'athlétisme n'était en effet prévue pour leur console !



a lors que personne ne s'y attendait, Decathlete arrive donc tout frais tout chaud pour les JO d'Atlanta. Le jeu est déjà sorti en arcade au Japon : et grâce à la technologie ST-V (Titan), les développeurs de Sega ont pu adapter directement le jeu de la borne à la Saturn, sans toucher à grand-chose. Il s'était passé la même chose avec Golden Axe The Duel. Decathlete est donc très orienté arcade, et son aspect simulation passe après. Les records s'offrent en effet en très gros, les manèges sont simplifiés au maximum, tout est expliqué à l'écran avec des gros boutons colorés dessinés. Pas de problème donc pour les amateurs de jeux bourrins. Le principe reste le même que dans les autres simulations de JO : il faut taper comme un molaire sur les boutons, et ce à haute fréquence afin de

remplir une jauge simulant le travail musculaire. Le 100 m fonctionne ainsi sur ce principe. Dans le cas du 110 m haies, il faut aussi appuyer sur le bouton de saut quand vous arrivez devant une haie. C'est facile à dire, mais dans le feu de l'action on a souvent tendance à s'emmêler les pinces. Pour les épreuves de saut, il faut choisir l'angle tout comme pour les épreuves de lancer. Decathlete, qui peut être joué à deux et propose dix épreuves des jeux olympiques, s'annonce vraiment très beau et fluide. Jugez par vous-même de la qualité des textures et des polygones modélisant les personnages. Le jeu est prévu début septembre sur Saturn.

Olivier

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
SORTIE : SEPT 96 EN EUROPE

Wild Animalympics

MACHINE : PLAYSTATION / SATURN

EDITEUR : TITUS • SORTIE EUROPÉENNE : JUIN 1996



Titus s'est certainement dit qu'il n'y avait pas de raison qu'il ne profite pas lui aussi des Jeux Olympiques d'Atlanta. En sortant un jeu multi-épreuves à base d'athlétisme, l'éditeur a cru bon d'ajouter un petit plus.

Inédit jusque-là et pour le moins incongru. Tenez-vous bien... ce sont des animaux (22 en tout) qui concourront dans les 11 disciplines prévues au programme! Du requin à la poule, en passant par l'autruche ou le crocodile, il ne tiendra qu'à vous de bien vous comporter dans ce jeu prévu pour le mois de juin 96, et qui permettra à 4 joueurs de se défier en même temps. Heu!



Erratum X-Men

Le mois dernier, un texte portant sur X-Men s'est malencontreusement retrouvé couplé à un autre, donnant ainsi, sans que nous le voulions, une information complètement fautive. Soyons clairs : X-Men sur PlayStation sortira bien chez Acclaim comme prévu.

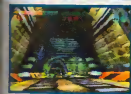
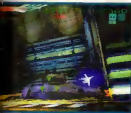
Tunnel B1

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : OCEAN • SORTIE
EUROPÉENNE : SEPT. 1996



Aux commandes d'un bolide surarmé, vous voici dans les dédales de Tunnel

B1. But du jeu : trouver la sortie. Mais les tunnels sont défendus comme Fort Knox par des nids de mitrailleuses, des blindés, des hélicos, des motos... enfin, tout ce qu'il faut pour se faire tuer comme on aime. Le moteur 3D semble très impressionnant, et la demo qu'on a eue entre les mains tourne fichtrement vite. Conclusion : vivement la preview, qu'on y dise que "vivement le test I".



Crime Wave

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : DOMARK/US GOLD



Bon, vous vous appelez Tailor et vous conduisez une des meilleures voitures existant dans votre monde post-apocalyptique. Hehehe, c'est la doc qui le dit! Car même au volant de ce bolide surarmé, vous avez bien du mal à progresser dans un jeu tout en 3D polygonale. Tout se déroule en vue isométrique, et les rotations vont bon train. Huit bolides différents. 8 stages allant de la plage pleine de mazout à la zone industrielle, en passant par les autoroutes bondées de hordes de motos : Crime Wave a tout du jeu frais pour un été PlayStation qui s'annonce des plus violents.



telex

D'après les recherches de la firme Info-tech, la production de CD-Rom a dépassé les 400 millions dans le monde en 1995, avec une augmentation de 167 %. Le total des machines utilisant un lecteur de CD-Rom serait de 67,9 millions fin 95, dont 38 millions sur PC.

CHOISIS TON MANGA SHIRT ATTENTION : TU VAS L'AVOIR SUR LE DOS

MANGA



Ref. M1
Princess Harumi
Plante Vegetale 1

SWEAT Ref. S 210'

M, L, XL. Blanc, cendré, noir, rouge

TEE SHIRT 110'

100% coton Ref. TS
M, L, XL. Blanc, cendré, noir, rouge

MANGA



Ref. M2
Princess Harumi
Plante Vegetale 2

BON DE COMMANDE Ref. P.S.

à renvoyer avec votre chèque de règlement
sous enveloppe affranchie à **P.L.S.**
5, rue Edgar Quinet • 54 130 SI MAX

Ref.	Taille	Couleur	Ref. commandé	Prix Unitaire
			dos	devant

Participation port et emballage + 30'
Total

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

P.L.S. SARL

5, rue E. Quinet 54 130 • SI MAX
83 33 12 41



news

telex

Konami devrait annoncer sous peu 5 titres en développement sur Nintendo 64. Pour l'instant, on parle d'un jeu de foot de la série "International Superstar Soccer", d'un jeu de baseball à d'un puzzle game. Un titre basé sur la parodie de Goemon serait aussi en préparation. (cf news Konami).

telex

Sony est en train de développer des lunettes de réalité virtuelle grand public. Appelé Glasstron PLM-50, l'engin comprend deux écrans LCD permettant de regarder les vidéos ou de jouer sur PlayStation par exemple! On parle de 4500 F pour ce bijou...

Konami Europe attaque



À l'Emporium...

C'est lors de cette petite soirée que Mr Rary, directeur général de Konami France, a annoncé que Konami développerait sur Nintendo 64. Malheureusement, il n'a pas apporté plus de précisions à ce sujet. Fort heureusement, notre Banane Masquée, présente au Japon, a pu compléter ces dires. Les premiers jeux à sortir sur N64 de la part de Konami seront un jeu de sport, puis les titres classiques de Konami. Était présent aussi sur le site, Mr Neo, le directeur management de Konami Allemagne, qui a confirmé la venue prochaine d'un jeu d'aventure de Castlevania sur nos consoles 32 bits. À suivre ! Remerciements à Delphine de Ludi Games ainsi qu'à Huguette Pêche, de la salle Emporium, Eld Sébastopol à Paris.



Monsieur Neo le King parait avec Madame Huguette Pêche.



Voilà pour la drôle : Mr. Rary, directeur général de Konami France, la charmante Delphine de Ludi Games, Grand Patron qu'on ne présente plus, et Mr. Neo, le King de Konami Allemagne.

Un champion dans votre console

Lors d'une soirée de présentation organisée par Ludi Games et Konami dans la salle de jeu parisienne l'Emporium, j'ai eu la chance de rencontrer Lionel Polrat, parain du jeu Track & Field International et sélectionné aux Jeux olympiques d'Atlanta à sur le 200 m nage libre. Joy : Lionel Polrat, bonjour ! Tout d'abord, pourquoi avoir parainé ce jeu ?



Lionel Polrat se baigne dans un verre d'eau. Tout fait non ?

L.P. : J'aime beaucoup les jeux vidéo. Malheureusement, je préfère ne pas commencer à y jouer, sinon je ne suis pas capable de m'arrêter. J'ai parainé ce jeu en particulier parce qu'il se déroule dans une grande compétition olympique. L'utilisation de la Motion Capture rend le jeu très réaliste. Joy : Mais, en risque de vous voir avec un maillot Ludi Games qui est le distributeur, ou Konami qui est l'éditeur de ce jeu lors des épreuves d'Atlanta ? L.P. : Non non, c'est juste une petite opération de parrainage pour la France. J'ai été symbolisé par l'équipe, c'est tout. Joy : Quelle est votre spécialité ? L.P. : C'est le 200 m nage libre, mais plus spécialement le crawl. Joy : Un petit commentaire sur le jeu ? L.P. : Oui, bien sûr. C'est la première fois qu'un jeu vidéo est si proche de la réalité sportive. Quand je pense aux simulations de jeux olympiques d'il y a quinze ans, je me régale de cette évolution. Plus c'est réel, et plus je m'arrête. Joy : Une dernière question : vous êtes-vous déjà noyé dans un verre d'eau ? L.P. : Eh bien... non (moment d'hésitation). J'ai déjà sumogé dans un petit bassin, mais me noyer dans un verre d'eau, non ! Joy : Merci et bonne chance pour les jeux !

Road Rage, La bombe d'arcade de Konami

Toujours à l'Emporium était présentée la nouvelle borne d'arcade de Konami, basée sur un moteur à véris hydrauliques. Le principe du jeu est simple : une course futuriste à la Wipacout. Le jeu se déroule dans une cabine montée sur véris, dont la mobilité est très impressionnante. Son principe de déplacement, en revanche, est totalement différent. Plutôt que de suivre les mouvements que vous imprimez ou volant directement, le meuble se penche de manière à ce que l'inertie ressentie soit la plus proche possible de ce que pourrait être la réalité. Quatre vaisseaux ainsi que quatre circuits sont à votre disposition, et l'on peut rentrer à deux dans le cockpit, histoire de frimer devant sa petite amie. Un jeu prévu pour novembre 96 sur PlayStation.



NBA Action 96



MACHINE : SATURN
SORTIE EUROPÉENNE : SEPT. 1996
ÉDITEUR : SEGA



Bulgare avait encore sorti aucune illustration de basket sur Saturn. NBA Action 96 offre donc à point nommé pour

combler ce manque. Le jeu est en 3D polygonal évidemment, et quatre vues sont possibles : deux en 3D subjective, une de côté et une légèrement de dessus dans le sens du terrain. On passe d'une vue à l'autre au moyen d'un écran d'options qui apparaît quand on appuie sur le bouton Start. D'autres options sont possibles : suivre la gestion de la stratégie d'attaque et de défense, les talents, etc. On peut aussi pardonner la fatigue, les fautes et même gérer la météo de la Saturne en fait, car des sauvegardes instantanées ont été stockées sur une saison complète. Une simulation de Mega Sports qui s'annonce plutôt réaliste affaiblirait-elle l'attrait, ça tombe bien pour l'été, non ?



La Légende de Thor

MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : SEGA • SORTIE EUROPÉENNE : SEPT. 1996



Après la version Mega Drive, puis la version Saturn en japonais, La Légende de Thor revient en force sur nos Saturn... européennes. Et oui, après quelques semaines d'attente, les petits Français pourront enfin jouer à l'un des jeux d'action-aventure les plus intéressants qui soient sur console 32 bits. Certes, graphiquement les différences ne sont pas flagrantes par rapport à ce même titre sur Mega Drive, mais toujours est-il que l'aventure est totalement différente. Ceux qui l'ont fini sur 16 bits reportant donc de zéro. De plus, quelques petites surprises vous attendent. Prévus en septembre dans toutes les bonnes boutiques, ce soft ne sera malheureusement jamais traduit en français. Voilà !

telex

Psychosis, qui file le parfait amour avec Sony, secrete sur le point de se séparer du géant nippon ! En effet, Sony qui avait acheté cette société de développement en mai 93, vient d'annoncer publiquement qu'il le mettrait en vente. Pas de panique pour les possesseurs de PlayStation : la console de Sony reste un des formats prioritaires pour l'éditeur dans le futur. Une histoire de gros sous, vous croyez ?

Game Boy Pocket



Un nouveau Game Boy sortira le 7 juillet au Japon pour le prix de 14 800 yens. Mais ça, vous le savez depuis notre compte rendu de l'E3 du mois dernier. Depuis, il y a eu du nouveau : l'écran microscopique est prévu en France. La date n'est pas vraiment connue, mais vous pourrez trouver ce mini-Game Boy bientôt pour un prix défiant toute concurrence. Qu'apporte le Game Boy Pocket ? L'écran est un peu plus grand. Et miracle de la technique, le Game Boy Pocket est bien plus petit et plus fin que son prédécesseur. Mais jugez-en par vous-même grâce à ce cliché...



telex

Il semblerait que Sega prépare un jeu de boxe Thai, puisque des techniciens de la firme nipponne ont entièrement synthétisé l'image d'un certain Jérôme Lebaner, véritable combattant dans le milieu de ce sport de brutes. Affaire à suivre...

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : NAMCO
SORTIE EUROPÉENNE : OCTOBRE 1996



On se souvient avec émoi de l'excellent Super Family Tennis (lire français) programmé par Namco sur Super Nintendo. Et bien j'ai joué et voilà, le même éditeur vient de nous concéder Smash Court Tennis pour PlayStation, un soft qui rassemble le à première vue du mythique Final Match Tennis sur PC Engine. Sortie prévue en octobre prochain.

Smash Court Tennis



europe

news

telex

Le CD Sampler Pack volume 2 pour la PlayStation est annoncé aux États-Unis. Il s'agit d'un nouveau CD contenant 8 démos jouables et 4 non jouables. Le CD sera inséré dans les boîtes de PlayStation. Les titres jouables : NBA Shoot Out, Die Hard Trilogy, VR Soccer, The Need For Speed, Assault Rigs, Chronicles of the Sword, Boney 6, Warhawk. Les titres non jouables : Krazy Ivan, Aquanaut's Holiday, MLB Pennant Race, Street Fighter Alpha. On vous tiendra au courant pour la France.

Vous étiez nombreux à les attendre, mais finalement ils ne viendront jamais ! Mulder et Scully de la série X-Files ne feront pas l'objet d'un jeu... sur console, mais seulement sur PC.

ManXTT sur l'île de Man.

La célèbre jeu d'arcade de Sega Hard TT - qui sera prochainement adapté sur Saturn - est maintenant sur une console domestique, grâce à deux développeurs japonais qui se sont installés sur l'île de Man. Des motards font tant de bruit le jour, la nuit de l'île sur des routes bordées d'océan. Les règles : aucune ! Attention, il ne s'agit pas non plus de se rejeter en Road Racer en se lançant dessus avec des machettes, mais simplement de jouer le plus vite possible. Le nombre d'opérations est chaque année impressionnant, mais il s'agit bien d'une simulation. Cette année, Sega a sponsorisé deux millions de manœuvres en plus de leur contenu portable. Après la F1 et Wings, Sega continue de miser sur les licences d'un domaine de la vitesse.



Iron Man

Les super-héros sont de retour, mais ils ne sont plus vraiment nombreux. Il faut dire qu'ils ont déjà bien servi sur Game Boy. C'est au tour d'Iron Man de faire parler de lui dans un jeu d'action multistyle des plus explosifs. Parfois, le héros musclé en caillant moult se retrouve au beau milieu de l'espace et tire sur des météorites bien déterminées à le rencontrer. D'autres fois, il arpente les toits des gratte-ciel à la recherche d'ennemis super-villains. On attend ce jeu pour la rentrée sur Game Boy.

MACHINE : GAME BOY • ÉDITEUR : ACCLAIM • SORTIE EUROPÉENNE : SEPTEMBRE 1996

La Saturn passe à 1490 F

Si vous n'avez pas de Sony, Sega vient de décider de baisser le prix de sa console Saturn à 1490 francs. Vous pourrez ainsi trouver la console 32 bits à un prix incroyablement proche de celui de la PlayStation. Sega compte attirer les joueurs d'un public plus jeune. Idem,ouché ! En effet, plus de deux tiers des possesseurs de Saturn ont plus de 27 ans aujourd'hui en France. À vos portefeuilles...



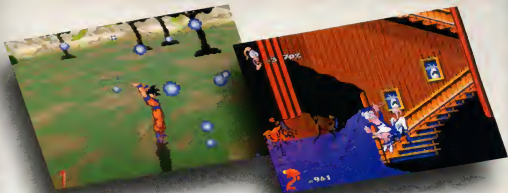
Nights

MACHINE : SATURN • ÉDITEUR : SEGA
SORTIE EUROPÉENNE : SEPTEMBRE 1996



Nous avons joué et joué à Nights. Et tout ce que l'on peut dire pour l'instant, c'est que ce jeu est aussi beau qu'innovant. Nous vous en avons tant parlé le mois dernier, que nous ne nous étendons pas trop. Mais nous ne pouvions pas vous cacher les quelques précisions qui sont venues s'ajouter depuis. Prévu pour septembre dans notre beau pays, il pourra être joué avec une manette analogique qui sortira simultanément. Nous n'avons pas encore d'infos sur le prix de cette dernière au sur le fait qu'elle soit fournie ou non en bundle avec le jeu. Elle possède (voir photo) un petit joystick analogique supplémentaire que l'on contrôle avec le pouce. En tout cas, Nights semble bien parti pour nous faire rêver de très longues nuits...





Maintenant et ailleurs

Les sorties au Japon et aux USA



Vous retrouverez désormais chaque mois cette page de présentation des tests des jeux américains et japonais. Ceci vous permettra, en un coup d'œil, de visualiser en images les jeux sortis au Japon et aux États-Unis durant cette période. Dans ce numéro d'été, le nouveau DBZ sur Saturn innove et étonne complètement avec son mode de jeu tout en 3D. Déroulant ! Une fois de plus, du côté de la Neo Geo, nous avons là un excellent produit de la célèbre série des "Art of Fighting". Le troisième volet utilise pour la première fois, dans un jeu SNK, la technique de Motion Capture. Également testés, Earthworm Jim 2 sur Saturn US, Dragon Force sur Saturn Jap', Keio sur Saturn Jap' etc.

LA REDACTION QUI FAIT DES POIRES

Présentation de la série "Dragon Ball Z"
Le deuxième volet des aventures de Son Gokû est pour le moins spectaculaire ! (pages 62-63).

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
On l'attendait de pied ferme, et il ne nous a pas déçus. Un régal. (page 64).

Présentation de la série "Earthworm Jim"
C'est nouveau, ça vient de sortir, c'est de la Motion Capture pour de la 2D. (page 65).

Earthworm Jim 2
Un jeu original qui allie à la fois aventure et action. (pages 68-69).



japon

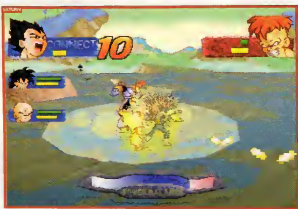
test

Dragon Ball Z



La gigantesque légende
de DRAGON BALL

Puisque l'on connaît
tous Dragon Ball Z,
entrons dans le vif
du sujet et voyons
ce que ce nouvel
épisode apporte au
bon milliard de
versions
précédentes...
L'originalité !



"originalité, voilà une grande
chase, tant dans le monde de
DBZ que dans celui des jeux
de combat. Cette fois, loin de coups
secrets, de manipulations et d'espèces
de jeu limités. Ici, vous êtes libres. Le
personnage se déplace où il veut, sans
limites de terrain, et dirige non pas un
mais plusieurs personnages à la fois !

énergie et vitalité

Identique dans son principe à la ver-
sion Nec de Dragon Ball Z, le jeu vous
propose non pas de diriger votre per-
sonnage selon la bonne vieille tradi-
tion géographique du "j'appele vers la

droite, je vais à droite, etc.", mais de
vous mouvoir différemment. Vous n'al-
lez pas vous déplacer vis-à-vis du décor,
mais de l'adversaire, ce qui signifie que
vous allez toujours graviter autour de
votre ennemi. C'est bien utile lorsque
l'on sait à quel point il est facile de se
perdre dans un univers 3D. L'usage des
coups est limité : tant au niveau varié
qu'au nombre d'utilisations possibles.
Vous avez donc le choix entre une volée
de pieds-poings, ou bien des lancers
de boules d'énergie pour les attaques
à distance. Un bouton pour la parade,
un autre pour déclencher votre aura,
et deux jauges : une jauge d'énergie
et une jauge de vitalité. Lorsque la pre-
mière est vidée par un usage inten-
testif d'attaques, il est possible de se

Deux points de vue sont sélectionnables durant un combat : le mode "classique", et le mode "oh non, c'est horrible !". Dans ce second mode, vous voyez le combat dans une fenêtre. Les ennemis y apparaissent déformés en temps réel, du style "Oh, ça c'est fort !" ou "Nous sommes perdus". C'est aussi dans ce mode que vous pouvez choisir de changer les personnages que vous avez sélectionnés.



Les Chain-hit coups mortels

Voici en détail les deux attaques que Son Goku peut exécuter une fois la jauge de "power balance" remplie à votre avantage. Le choix de personnage ayant une telle attaque se fait suivant celui que vous contrôlez au moment où la "power balance" penche en votre faveur.

concentrer pour la remplir de nouveau, mais cela laisse le personnage sans défense. Lorsque la jauge de vitalité est totalement vide, le personnage est considéré comme "mort".

acharnement et chorégraphie

Le déroulement d'un combat se fait de la manière suivante (en combat à un contre un, pour faciliter). Vous choisissez votre personnage, et celui-ci part à l'attaque, selon ce principe : échange de coups qui n'entraînent aucune perte de vitalité. Les coups portés à l'un ou l'autre des adversaires se mesurent par la "power balance", placée au centre de l'écran. Si elle devient rouge, vous avez gagné le droit de placer un super-coup que la console déclenche automatiquement, et qui fait perdre de

la vitalité à votre adversaire. Puis le combat reprend avec la "power jauge" remise à zéro, et la vitalité de votre adversaire diminuée.

Ainsi oui, ce jeu est effreux, vraiment pas beau, et difficilement maîtrisable. Mais au bout de quelques heures d'acharnement, le joueur courageux et compétent parvient à réaliser des chorégraphies de combats spectaculaires, et à rendre le jeu aussi passionnant qu'un véritable combat tiré de la série télé. Un jeu qui accorde beaucoup par sa relative liberté de déplacements et la rapidité de ses enchaînements. À noter que la version PlayStation est totalement identique à la version Saturn. GREG



Une fois maîtrisé, ce jeu devient un renouveau du genre.



Gérez votre fatigue !

Attention à votre jauge d'énergie ! Si elle se vide, votre personnage sera fatigué, et vous serez vulnérable. Mais il faut être un champion qui il faut du jouer. Le personnage qui va voler le succès de celui qui, justement, obtient une victoire. Une victoire qui est une victoire et que vous avez gagné. Le succès de celui qui, justement, obtient une victoire. Une victoire qui est une victoire et que vous avez gagné.



MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION
EDITEUR : BANDAI
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 2
SIMULTANÉMENT
GENRE : ACTION-STRATÉGIE-RÉFLEXES
SAUVEGARDES : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

4/5

USA test

Earthworm Jim 2



Longtemps après les versions 16 bits, le lombric galactique vient enfin rendre visite à la Saturn. Sacré Jim, c'est tout lui de se faire attendre comme ça ! En fait, depuis qu'il est devenu un super-héros suite à un heureux concours de circonstances, c'est à peine s'il daigne vous adresser la parole. Mais cette fois, il y sera bien obligé puisque vous devrez l'aider à retrouver sa fiancée, cette dernière ayant encore trouvé le moyen de se faire enlever. Et juste sous ses yeux en plus ! Comme vous n'êtes pas du genre rancunier, c'est donc avec un grand plaisir que vous allez une fois de plus plonger dans l'univers psychiquement instable de David Perry. Car si vous trouvez le premier épisode assez délirant, ce n'est rien comparé à ce que vous allez vivre ici. En fait, pour vous situer l'action, voici résumées en quelques lignes, les premières minutes du jeu : Vous transporterez un parc pour boucher un bocal à poisson rouge, vous devrez monter des escaliers en évitant de vénérables grand-mères tombant du ciel, vous vous ferez électrocuter sur une chaise électrique, puis vous finirez par un duel sans pitié vous opposant une nouvelle fois au dit poisson rouge. Tous les autres niveaux sont dans le même esprit, et du point de vue de l'humour Earthworm Jim 2 est donc une totale réussite.

Jim for un ver

Au chapitre des principales nouveautés, vous serez heureux d'apprendre que les stages sont beaucoup plus variés qu'auparavant. Ainsi, vous passerez allégrement d'une séance de plates-formes classique à une sorte de Zaxxon en 3D isométrique, sans oublier la séquence de sauvetage des Pupilles

qui vous rappelleront vos heures de gloire sur Game & Watch. Pas de problèmes, vous n'aurez pas l'impression de faire constamment la même chose. D'un point de vue technique, il n'y a pas grand-chose à reprocher à ce brave Jim. En fait, le contraire serait même surprenant car on ne peut pas dire que le soft pousse la console dans ses derniers retranchements. Un scrolling par-ci, des sprites par-là, rien de bien exceptionnel. Cette remarque est également valable pour le graphisme, qui bien que tout à fait agréable, ne se démarque pas vraiment de ce que l'on a déjà vu sur 16 bits. La maniabilité demande une légère pratique, car Jim possède désormais de nouvelles capacités. Ainsi, grâce à la présence de Major Mucus

dans votre cou (être bizarre ressemblant fort à ce qui sort de votre nez lorsque vous êtes enflamé), vous pourrez jouer les tarzans en vous balançant de sim en sim, ce qui vous demandera une certaine habitude. De même, ce dernier vous servira à l'occasion de parachute : idéal pour trouver quelques-uns des nombreux passages secrets. Pour finir, sachez que Jim pourra désormais utiliser de nombreuses armes différentes, toutes plus défilantes les unes que les autres, bien entendu. Au final, et bien que le soft ne soit pas au niveau des capacités de la machine, Ew2 2 fait partie des incontournables du genre. À se procurer sans hésitation. Exempt de défauts techniques, varié, bourré de passages secrets, et surtout très drôle, il est clair que vous trouverez une nouvelle fois votre bonheur en la compagnie de Jim. Attention, vous risquez de rencontrer des problèmes de clignotement de sprites si vous faites tourner le jeu avec un adaptateur.



Fishbone

MACHINE :
SATURN
NOMBRE DE
JOUEURS : 1
GENRE :
PLATES-FORMES
EDITEUR :
PLAYMATES
DISPONIBILITE
EUROPE :
OCTOBRE 96
NOMBRE DE
NIVEAUX : 10
CONTINUE : OUI
DIFFICULTE :
MOYENNE

5/5

Art of fighting 3

The path of warrior

La série des Art of Fighting n'a jamais vraiment été la préférée des accros SNK mais reste un classique. Autant le deuxième épisode avait été décevant car sans grandes nouveautés, ni améliorations des défauts du premier, autant le troisième volet innove.



La fluidité des mouvements est due à l'utilisation de la Motion Capture : on a filmé des acteurs en vue de profil et on a décomposé leurs mouvements avant de les digitaliser.



EDITEUR : SNK
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE PERSONNAGES : 10
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
CONTINUE : SAUVÉGARDÉS
GENRE : BASTON
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE

4/5

ôté retravaillés, les bons points d'Art 2 reviennent en force avec la possibilité de jouer avec tous les persos en mode 1 player, de jouer sur l'intensité d'un coup selon la durée pendant laquelle on appuie sur le bouton, etc... Côté persos, on retrouve les deux héros Robert Garcia et Ryo Sakazaki accompagnés de 6 nouveaux personnages, sans compter les boss. Je passe sur le scénario pour parler des nouveautés. Art 3 est le premier jeu SNK à utiliser la Motion Capture permettant un rendu des plus réalistes pour les mouvements des combattants. Certes, le jeu est toujours en 2D mais on se croirait



Quand un combattant arrive à la fin de sa jauge de survie, celle-ci clignote et ses coups deviennent plus puissants.

vraiment dans un film en vue de profil tant les mouvements sont décomposés avec réalisme. L'Ultimate KO permet de gagner un match en un seul round. La technique du Rush Attack permet de réaliser des combos, ce qui n'était pas le cas avant. Le Heat Mode rend un personnage plus puissant le jour de son anniversaire (vénédict), une date prévue à l'avance et contrôlée



Les combos, appelés Rush Attack, ne s'affichent malheureusement pas à l'écran ; mais on peut en réaliser une bonne fléchée, ce qui n'était pas possible avant.

grâce à une puce. Les fatatolités sont toujours là et il est toujours impossible de les parer. Votre temps total pendant le tournoi est décompté en bas de l'écran. Voilà de quoi intéresser les fans de jeux Neo Geo qui feront quand même bien d'attendre la version Neo Geo CD, sauf s'ils vont faire un tour au Japon cet été. Le jeu sera sans doute très peu cher en occasion.

Olivier
Un grand merci à Espace 3 Games pour le prêt de cette cartouche



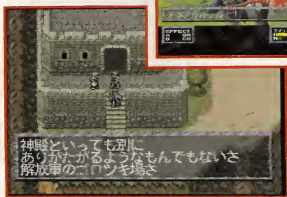
japon

test

Feda Remake



Connu par les amateurs de jeux de rôles-stratégie, Feda nous est offert par certains transfuges de la société Climax.



Mettant en scènes des personnages similaires à Shining Force dans un univers identique mais beaucoup plus noir, Feda vous propose donc de contrôler une escouade de rebelles contre une armée qui veut dominer le monde. Le système de combat est désormais connu. Vous dirigez un personnage principal qui a ses propres fidèles. Vous devez sélectionner ces derniers avant une bataille, chacun d'eux ayant une spécialité bien définie : le guerrier, l'archer, le magicien, le prêtre ou encore l'hybride homme-animal. Chacun de ces types de personnages possède ses propres habilités, et surtout son propre caractère. Le caractère de votre leader est défini par vos actes selon une échelle entre la loi et le chaos. Au début de la partie, vous êtes neutre, puis selon vos résultats en combat, après chaque bataille, vous perdez ou augmentez d'un échelon. Certains des personnages sont neutres et vous suivant quel qu'il arrive. D'autres exigeant de vous que vous soyez loyal ou chaotique. Long et passionnant, Feda n'est

cependant pas parfait. Malgré son érudition profonde, il est malheureusement sobre et lent. En sortant un produit de ce type après Dragon Force, il faut assurer au niveau technique, et ce n'est malheureusement pas le cas. Graphismes simplistes sont en 32 couleurs : on est loin de Rayearth. Un jeu à placer en fin de liste... **GRFG**

Où, vous ne rêvez pas, vous êtes sur une console 32 bits. Les graphismes sont simplistes, et les couleurs plutôt rares.



Pour chaque personnage, lors de sa phase de déplacement sur la carte, sa mobilité sera définie par une surface diagonale indiquant vos limites.



EDITEUR
YANOMAN
NOMBRE DE
JOURS : 1
GENRE :
TACTICAL-RPG
DISPONIBILITÉ
EUROPE : **N.C.**
SAUVEGARDES :
BLOCS : 23
NIVEAUX DE
DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE :
SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ :
MOYENNE
EXISTE SUR : **SUPER**
FAMICOM

2/5

PENDANT LES J.O. POUR ÊTRE AU TOP, ON S'ARRACHE !

3615 ConsolPlus



NOUVEAU ET UNIQUE !!! REVENDE CASH (CONTRE UN CHEQUE)

Garantie de paiement délai maximum : UNE SEMAINE

Jeux PlayStation : 100/130/150/190 Francs - Jeux Saturn : 100/130/150/190 Francs
Jeux S. Nintendo : 50/100/130/150 Francs

SATURN

ATHLETIC GAMES
OLYMPIC SOCCER
ALIEN TRILOGY
HIDEN
POWER PLAY HOCKEY
EARTHWORM JIM 2
GUARDIAN HERO
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
BAKU BAKU
DESTRUCTION DERBY
NEED FOR SPEED
ROAD RASH
TUNNEL B1 (FIN 08/98)
DREAM TEAM BASKET
SHINING WIDOW
THE HARD TRIO (FIN 08/98)
DIE HARD TRIO (FIN 09/98)
LEGENDE DE THOR (09/98)
DOOM (09/98)
DAWN DARKNESS (09/98)

PLAYSTATION

SAMURAI TENNIS
BAGGING SKIS
TRACK'N FIELD
CHEESE
ON-SIDE SOCCER
MOTO CROSS
CASPER
STARFIGHTER 3000
RETURN FIRE
WARHAMMER
DARKTALKERS
FORMULA 1 (F1 A)
PAID TO BLACK
TOSHINDEN 2
DRAGONBALL Z
CHRONICLE OF SWORD
RESIDENT EVIL (09/98)
SPACE HULK
X-MEN

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION PAL + 1 PAD + CD Démo 1490 F + 0'

PLAYSTATION + 1 PAD + CD Démo 1490 F + 0'

+ RYS + KIT MULTI-PU 1590 F + 0'

SATURN + 1 PAD 1390 F + 0'

SATURN + 1 PAD + LUTCHKA 690 F + 0'

S. NINTENDO + 1 PAD + Mario 64 490 F + 0'

N 64 IMPORT JAPON + NABO 44

MATERIEL GARANTIS 1 AN

MATERIEL & ACCESSOIRES SATURN

CARTE MEMOIRE SEGA 399 F + 0'

ACTION REPLAY (ABAP, NEMAR) 399 F + 0'

CARTE VIDEO SATURN (MURCH) 1190 F + 0'

ARCAD RAGE (VOLANT) 449 F + 0'

CARTE / PHOTO CD (MURCH) 169 F + 0'

ADAPT JEUX ETRANGERS 169 F + 0'

MANETTE TURBO ET SLOW 99 F + 0'

PLUS TOUTES LES AUTRES SUR LE 3615 CONSOLPLUS TOUT L'ETE

MATERIEL & ACCESSOIRES PLAYSTATION

CONDOR PERITEL 149 F + 0'

MEMORY CARD SONY (16 SLOTS) 269 F + 0'

MEMORY CARD SONY (130 SLOTS) 279 F + 0'

ARCADE STICK SONY 399 F + 0'

ARCADE STICK FILE 399 F + 0'

PAD TURBO/VALENTI 499 F + 0'

VOLANT + /EBALE + BOITE VIT 499 F + 0'

MULTIPLAYER SONY 199 F + 0'

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

PLAYSTATION Pal + 1 PAD + CD démo 1190 F + 0'

SATURN EURO + 1 JEU + 1 PAD 1190 F + 0'

MEGADRIVE + 1 PAD 249 F + 0'

S. NINTENDO + 1 PAD 299 F + 0'

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7 TEL. 92 02 06 04

Les frais de port : c'est nul !

3615 ConsolPlus

Depuis 5 ans déjà, les meilleurs prix de France

CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAMES 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - TEL. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

Frais de port GRATUITS - si paiement contre remboursement AJOUTER 30 F

COORDONNEES	REGLEMENT
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE
adresse :	Expiré le :
Ville :	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (Espace 30 F)
Code Postal :	9708 96

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

japon

test

Keo Yu Gekitai



Mi plates-formes, mi shoot'em-up, Keo est bourré d'originalités en tout genre.

Votre héroïne peut s'emparer de certains éléments du décor comme une pancarte ou même en rid avec ses violons tout malgrès ! Ensuite, elle en fait ce qu'elle veut comme par exemple les envoyer sur un ennemi.



S i vous êtes amateur de notre rubrique Japon/USA, vous avez alors sans doute remarqué qu'il existe déjà un jeu mettant en scène une petite nana juchée sur un balai magique et se servant de pouvoirs surnaturels pour se défaire de ses ennemis. Nan, je ne parle pas de celui 100 % mais de Keo Flying Squadron, un shoot-them-up sur Mega-CD sorti il y a un an et demi. Aujourd'hui, Victor lance notre héroïne dans de nouvelles aventures sur Saturn.

Ma sorcière bien-aimée

Le jeu s'ouvre sur une intro "dessin animé" vraiment attachante pour le reste du jeu. On y retrouve les principaux protagonistes du jeu, des héros hauts en couleurs qui passent leur temps à manger des sushis et à s'enguirlander. C'est vraiment bien fait. Vous apprendrez même des noms d'oiseaux en japonais, des trucs à ne jamais répéter bien évidemment... Contrairement aux versions précédentes, le jeu n'est pas uniquement un shoot-them-up, bien qu'il en intègre certaines séquences au cours de l'aventure. Il s'agit d'un jeu d'action multistyle globalement axé sur les

Multi-jeu

Keo n'est pas seulement un jeu de plates-formes, il propose aussi à la fois des shoot-them-up très sympathiques, une 3D.



Zapping

Double Dragon



Je suis... tout à fait! Cela fait en effet plusieurs jours que nous cherchons les points du jeu Double Dragon sur PlayStation. Ces derniers ont en effet disparu pour faire la place au jeu



Sword & Sorcery



Alors, dire ou tair? Sword & Sorcery fut, cet été du Japon, le produit qui devait relancer les ventes 3DO.

Malheureusement, ce ne fut pas le cas. Mais pas du tout parce que le jeu est mauvais. C'est tout le contraire. Dans le rôle d'une jeune magicienne délaissée, du nom de Rustin, vous séjournerez sur votre planète à différentes périodes qui pourront vous servir d'omis, et portez l'histoire d'une mission en vie. Malheureusement, pour ce jeu de rôle classique, une version 3D du Legend Saga a été créée. Tandis que sur 3DO le jeu est fluide et plaisant, sur Saturn le personnage avance très lentement et saccadé. C'est gênant! À cause de cela, beaucoup de joueurs n'auront pas le temps de jouer à cette œuvre pourtant passionnante. C'est comme pour Space Hulk PlayStation. Il est si difficile de réussir à terminer un hommage d'un jeu de la 3DO vers une autre 32 bits. Greg



Jeu... Les missions? On les imagine facilement quand on termine le jeu de bout en bout en moins de 5 minutes, en décomptant les temps de chargement incroyablement longs... Si vous l'avez retrouvé, écoutez-le quand même. Vous pourrez jouer au mode "Tiny 3D" qui permet de réaliser des zooms et des rotations autour du jeu. Tiens donc, Double Dragon est un jeu en 3D polygonale? Non, on peut l'imaginer tel qu'il l'est, mais les sprites restent plats comme des feuilles de papier et les décors aussi. Techniquement c'est un jeu en 3D, mais il a préféré se contenter de la technique Double Dragon. Peut-être est-ce une longue et superbe démonstration des limites du jeu et du jeu. Alors, inaptes tous? Olivier



Z1
E5

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : TECHNOS
JAPON



Gradius Deluxe Pack

Sur la boîte de Gradius Deluxe Pack, on peut lire «shooting game». C'est normal, on trouve bien l'adaptation de ce jeu de tir sorti en 80 et 81 en arcade. Konami n'a pas menti. En revanche, là où il y a un problème, c'est dans l'orthographe du terme «Deluxe». Rappelons que le terme «luxe» vient du latin «luxus» qui signifie quelque chose de splendide, de fastueux... Dans le cas de Gradius ou Gradius 2 sur PlayStation, on est bien loin d'une quelconque splendeur et on est même à une longueur d'arc. Tenez, je vous montre ce que je vois à l'écran : un fond noir avec des points rouges, jaunes et verts (les ennemis), trois vaisseaux très très très très ennemis, plus près de mouches (la bande sonore) et un petit truc blanc peu visible (c'est vous). Vous ne me voyez pas? En raison de jeu mythique, on peut dire qu'il est plus personnel que tout. Avec vous maintenant, on va le faire le même prix (un peu lent) Evil pour jouer à une aventure? Olivier

Z2
E5

MACHINE : SATURN
A PLAYSTATION
ÉDITEUR : KONAMI

Z3
E5

MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : MICROCABIN



Zapping

• Darius

II



Tel que 3 sur 5 de ce jeu, moi franchement je me demande en quoi ça peut être une nouveauté originale :

On peut àimer l'action du jeu en temps réel. Je m'en doute, on pense d'une vue omnisciente permettant de voir plus d'ennemis de jeu à une vue plein écran forcément moins large. Ensuite, le nombre de bosses est toujours aussi important, et l'esprit est toujours bien rendu. Mais bon Dieu, qu'ils aient de nous fournir des suites de jeux dont plus personne ne veut plus ça fait 30 bits. Faut-il les acheter ou vendre les moins cher. Franchement, le shoot à tir sur Saturn, passion à autre chose... Olivier



Z3
F5 MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : TAITO

• Metal Black



Le shoot à tir, le plus pourrifié - excusez du terme - de sa génération. Excusez du peu : une génération de shoot à tir

antiaux, ça en fait une bonne four-née, sans doute une cinquantaine... Eh bien Metal Black, adaptation du jeu d'arcade de Taito, est le plus miche, le dernier, voire le plus... Les graphismes sont totalement moches, qu'on se croit sur Megadrive, alors plutôt sur micro 16 bits style Atari ou Amiga. Pourquoi avoir une 32 bits pour jouer à de telles bêtises ? C'est la

question que je me pose et que je vous pose, vous les magasins import qui n'ont même pas le droit de doubler les présentations... Olivier



Z1
F5 MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : KING

• Snatcher



Konami adapte un titre pharaonique mais les Japonais ont déjà bien du Japon. Et pourtant, il ne s'agit que d'une

aventure graphique aux images fixes et sons animations les plus orientés. Des images de lieux réels et vous avez des choix (en japonais) que vous devez sélectionner : inspecter, pointer, entendre, utiliser, etc. Ce n'est pas vraiment beau, les fenêtres sont petites ; mais les conversations sont magnifiques, l'atmosphère est superbe. Quand on comprend le japonais, on porte beaucoup, et surtout l'esprit Snatcher est bien représenté dans cette aventure... Olivier



Z1
F5 MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : KONAMI
Vous parlez le japonais 3/5

• Shippū

Mahō
Daisakusen
Kingdom-
Grandprix



Enfin un shoot original sur Saturn, ou change l'éditeur nippon. Ça ça m'intéresse même si ça ressemble à un shoot à tir up-vulgar

des plus classiques en course de bolide pour ne pas égarer les blasts du genre. Plus ou moins, c'est un jeu très pratique. J'ai découvert l'entourage, je suis un fessier mince. Mis à part en détail, la réaction est acceptable avec des sprites énormes et des effets spéciaux dignes de la comédie. Surtout, on ne s'ennuie plus comme dans certains autres jeux qui l'on trouve sur cette même page. Je ne donne pas de note... Olivier



Z3
F5 MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : GAGA

• Dragon Force



Dragon Force pourrait être comparé à Shining Force pour son esprit stratégique. Mais il est davantage une série d'empire

un temps réel, un wargame géant à dimension humaine. Il permet d'être opposé à l'ennemi plus de 100 sprites simultanément. Vous commencez le jeu en choisissant d'incarner l'un des six seigneurs du royaume. Votre but est de conquérir chaque région en envahissant progressivement les châteaux qui vous entourent. La réaction de ce jeu est grande et le plaisir de jeu est bien là. En condition de connaître le japonais... Greg



Z4
F5 MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : GAGA



TESTS

L'été sera chaud !

Resident Evil (pages 78 à 83) :

le premier jeu à avoir obtenu la note de 100 % dans Joypad. Frissons garantis.

Formula One (pages 84 à 86) :

un jeu dont le réalisme et la performance technique laissent rêveur. La classe !

Olympic Games et Track & Field International (pages 96 à 99) :

Atlanta, c'est pour bientôt. Les J.O. se passent aussi sur consoles de jeux. Préparez les pansements !

Et les autres...

Les éditeurs ont vraiment cartonné ce mois-ci ! Pas moins de 27 tests officiels en tout et pour tout ! Cela tranche sensiblement avec la période de disette que nous avions connue le mois dernier, non ? Si l'été est à l'origine de cet afflux de sorties, alors tant mieux, et merci monsieur "vacances" ! Agnès (attachée de presse de Virgin I.E.) n'en a pas cru ses oreilles : Resident Evil sur PlayStation a obtenu la note maximale de 100 % ! Une première dans l'histoire de "Joypad". Chapeau bas. Formula One de Psygnosis sur PlayStation est également un chef-d'œuvre qui n'a laissé personne indifférent. Tout comme Olympic Games de US Gold et Track & Field International de Konami, les deux jeux multi-épreuves dont la rédaction ne se lasse décidément pas... À bientôt pour de nouvelles aventures...

LA RÉDACTION AU GARDE-À-VOUS



WWF WRESTLEMANIA

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ACCLAIM

90%

Préparez-vous à passer les plus chaudes soirées de votre vie avec ce nouveau jeu de catch ! Sport qu'on ne voit que très rarement sur console, et de manière générale dans les jeux vidéo. Déjà sorti sur PlayStation, la mouture Saturn est exactement la même que son homologue : rapidité, humour, vitesse d'animation et grande convivialité sont les principales caractéristiques de ce soft. Au total, on a un produit très réussi à travers lequel l'amusement et le fun sont les maîtres-mots. Normal me direz-vous, vu le nombre de coups spéciaux. Bien sûr, si vous n'aimez pas le catch, cela ne sert à rien de vous précipiter sur ce titre, et de faire peur au pauvre vendeur qui n'aura rien demandé à personne. Mais quand même, je puis vous assurer que vous risquez de manquer quelque chose... Wrestlemania est l'un des titres sur lequel on s'amuse vraiment énormément c'est le plus important non ?

TRAZOM



DRAGON HEART

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : ACCLAIM

80%



Les jeux d'aventure ne sont pas légion sur Game Boy. Tout comme les RPG, et a fortiori les RPG en 3D ! Dragon Heart vous permet de retrouver les plaisirs grisés des longues recherches comme dans Kings Field sur PlayStation, par exemple. Certes, on choisit une des quatre directions basées sur les points cardinaux, et l'image suivante affiche un nouveau terrain. Mais le tout se fait dans des décors pour le moins arides et pauvres en détails. On se prend toutefois au jeu, et on commence à papoter avec les villageois rencontrés. On découvre l'intrigue, fort complexe d'ailleurs, ainsi que les protagonistes de cette aventure moyenâgeuse épique. On peut augmenter ses points d'expérience et de vie, et surtout prendre des décisions. De nombreux dialogues et descriptions vous demandent en effet de faire des choix avec des phrases sur lesquelles il faut cliquer. Un produit pas vraiment beau, mais prenant à souhait. Seulement pour les amateurs...

rien et de vie, et surtout prendre des décisions. De nombreux dialogues et descriptions vous demandent en effet de faire des choix avec des phrases sur lesquelles il faut cliquer. Un produit pas vraiment beau, mais prenant à souhait. Seulement pour les amateurs...

OLIVER

TINTIN AU TIBET

MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : INFOGRAMES

88%

Je sais qu'il est de bon ton d'ironiser sur les graphismes monochromes et erratiques sur Game Boy, quand on joue sur 32 bits (et bientôt sur 64 bits). Mais avouez que se balader avec un bon jeu n'importe où dans la ville hostile et sale, c'est plutôt sympa... D'autant que la nouvelle Game Boy encore plus petite que petite sort au Japon, une bonne occasion de vous éclater avec un jeu comme Tintin. On y retrouve tout ce qui a fait le succès phénoménal de la version Super Nintendo. Le principe d'un tel jeu est de vous faire vivre une grande aventure saucissonnée en petites scènes d'action à base de plates-formes. C'est souvent assez ardu dans la grande tradition Infogrames ; mais à force d'abnégation, on passe les pièges et on reste longtemps sur le jeu. Une bonne durée de vie donc. Enfin, il faut souligner que l'aspect dialogues et bulles de BD a été gardé pour faire de ce jeu un petit chef-d'œuvre d'interactivité.

OLIVER



CHEESY

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : OCEAN

84%

Les jeux de plates-formes nouvelle génération commencent à poindre le bout de leur nez sur 32 bits. C'est la PlayStation qui avait ouvert le bal avec Jumping Flash, suivie de près par Sega et ses Clockwork Knight qui n'étaient pas vraiment en 3D pure. Cheesy réunit les deux concepts en alternance. On commence donc par un jeu de plates-formes dans lequel vous guidez une souris en vue de profil à la Clockwork Knight. Tout est modélisé en 3D polygonale, les décors comme les ennemis en passant par votre perso lui-même. Les zooms sont incessants et les effets de profondeur impressionnants. Un exemple : quand vous arrivez à un tournant, tout le décor se met en rotation et vous continuez comme si de rien n'était. D'autres niveaux sont en vraie 3D à la Jumping Flash, mais avec des textures ultra-réalistes. Certes, le jeu n'est pas vraiment rapide et violent comme l'était Jumping Flash, mais c'est le réalisme des décors qui prime. Par exemple, lorsque vous trouvez un morceau de fromage, ce dernier est modélisé en 3D, ce n'est pas un petit bonus en sprite. Côté jouabilité, la prise en main est rapide, et même si certains passages sont difficiles à passer, on réagit intuitivement et on adapte constamment ses mouvements aux nouvelles situations. C'est comme dans la vraie vie, quoi ! Cheesy est un bon jeu de plates-formes, et c'est surtout un jeu qui va dans le sens du mouvement actuel sur 32 bits, celui de l'innovation.

OLIVER



50%

IMPACT RACING

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : JVC

Ça ressemble à un bon jeu, ça a la couleur d'un bon jeu, ça tourne vite comme un bon jeu, ça aurait pu être un bon jeu, mais bon, non, mais alors pas du tout et même loin de là. Jouer à Impact Racing est aussi amusant que de faire de la corde à sauter avec des intestins de porc. Le principe était pourtant enthousiasmant (non, pas la corde à sauter, Impact Racing) : une course de bagnoles dans laquelle on se frotte sur la tronche à coups de laser, lance-missiles, mines, etc. Mais il n'y a que 4 circuits, 4 types d'arme, ça ne se joue que seul. Bref, 4 + 4 + 1 = 9 : on s'ennuie à crever au bout de 9 petites minutes. L'intelligence artificielle des voitures jouées par l'ordinateur a dû être calculée sur celle d'un champignon du pied (NDLR : le bolus grossus vulgus semble-t-il). C'est répétitif et mou. En résumé, et en 9 lettres, je pense de ce soft qu'il est ZGLOUGNPR. Il y avait aussi GNOU, en quatre lettres, mais ça fait moins de points.

CYBER RAÇUL



80%

POWER PIGGS

MACHINE : SUPER NINTENDO
ÉDITEUR : TITUS

Alors voilà, vous dirigez un cochon habillé en Robin des Bois, et vous devez traverser des niveaux. Vous pouvez sauter, vous battre à l'épée ou lancer des "doruts". L'action se situe dans une grande ville où il faut sauter de toit en toit. Puis vous êtes dans une forêt. Puis dans un bar, etc. Ce jeu est très sympathique, mais vraiment beaucoup beaucoup trop pompé sur Aladdin Megadrive (c'est plutôt rassurant comme comparaison !) pour rester crédible très longtemps. Un jeu pour les plus petits ou pour les non-initiés. Pour le grand public, quoi.



GREG

GALAXIAN 3

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : NAMCO

Eh bien voilà, il fallait bien que Namco le case quelque part, celui-là ! Vous êtes aux commandes d'un vaisseau — ou plutôt de son canon laser — vous et vos quatre potes (parce que l'on peut jouer à quatre). C'est finalement tout. Le reste n'est que poudre aux yeux. En effet, quel plaisir d'être face à un film par-dessus lequel se déplacent des petits sprites que l'on descend par rangées de dix. Autant dire qu'exécuter une gâchette sur la moquette du salon est vachement plus amusant. Le prétexte de jouer à quatre ne trompe personne, et c'est même pire car dans ce cas le supplice est infligé à 400 % de la population initiale. Pour le prix du jeu (450 balles environ), vous trouverez une bonne vieille Nec avec Bomberman et quelques manettes...

GREG



70%

A IV TRAIN
EVOLUTION
GLOBALMACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ARTDINK

Ces jeux, membres de la famille Sim City et variations, pullulent sur micro-ordinateurs. D'où la tentation, pour les éditeurs, de les porter sur consoles. Malheureusement, avec un joystick entre les mains, il n'est pas toujours évident de maîtriser une simulation. La

souris est donc fortement conseillée pour vraiment apprécier ce jeu où le joueur doit construire un réseau ferroviaire cohérent, ainsi que les villes qu'il dessert. On regrettera les graphismes très moyens, les musiques catastrophiques pour se concentrer sur l'intérêt élevé du jeu.

Construisez des cités entières, immeubles et résidences comprises, parcs d'attractions, aéroport et compagnie. Et débrouillez-vous pour que vos citoyens prennent le train le plus possible, qu'ils remplissent vos caisses. Cela demande des talents d'architecte, d'urbaniste, de chef de gare et d'économiste. Sortez vos multiples casquettes et lancez-vous dans ce jeu de très longue haleine. Un bon rapport temps de jeu/argent.

SEB



65%

FT BIG HURT BASEBALL

MACHINE : SATURN ET PLAYSTATION
ÉDITEUR : ACCLAIM

Amateurs de base-ball (oh ben si, y en a bien quelques), ne vous réjouissez pas ! Même s'il est rare de voir débarquer des jeux ayant trait à ce type de sport sur consoles, et a fortiori sur les 32 bits, ces "Francis Thomas"-là sont loin d'être géniaux. En effet, les animations (surtout sur Saturn en fait), sont de piètre qualité. Et même si l'ensemble est très complet au niveau des équipes et autres options (qui permettent de sélectionner par exemple différents stades) je doute que les amateurs soient éblouis par cette performance. La présence de Francis Thomas, sommité s'il en est dans ce sport n°1 aux États-Unis, ne change pas grand-chose à l'affaire. Bravo quand même pour avoir pensé aux quelques fans de cette discipline qui vont se jeter avidement sur cette manne inspirée. D'autres titres du même genre arrivent cette année sur PlayStation et Saturn.

TRAZOM

77%



conseils Joypad

Pour toi, fan de Japanimation :
cette vidéo de COBRA avec ton abonnement !



Reçois les **11** prochains
numéros de JOYPAD
+ une vidéo de COBRA
pour **279^F** seulement
au lieu de **521^F**



SOIT PLUS DE **45 %** DE RÉDUCTION

Retrouve COBRA dans une partie de rugby entre son équipe et celle des Saxons Rouges dont la mission est d'enquêter sur le fonctionnement de ce sport que la police soupçonne d'être financé par la drogue. Ce volume se compose de 3 épisodes de 65 minutes environ. Version française intégralement remasterisée.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19.

OK, je m'abonne à JOYPAD pour 1 an
(11 n°) et je reçois une vidéo de
COBRA, tout ça pour un super prix de **279 F**
seulement au lieu de **521^F**, soit plus de **45 %**
de réduction !

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] Ville : _____

Ma console : _____

Mon pseudo* : _____

* à entrer sur 3615 JOYPAD avant de recevoir son bulletin d'abonnement pour profiter de 100 rds de connexion gratuites sur le 3615 JOYPAD.
Offre valable 1 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Tu peux acquiescer chaque numéro de JOYPAD au prix de 32 F et la vidéo de COBRA au prix de 105 F. Tu n'as pas à payer de frais de port. Si tu es étranger après l'expiration de ton premier numéro.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés passe à l'adresse Service Abonnements. Sauf exception formelle par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

PLAYSTATION

GENRE : AVENTURE / ACTION
ÉDITEUR : CAPCOM
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NBRE DE SALLES : PLUS DE 100
SPÉCIAL : SOUS-TITRAGE EN FRANÇAIS

Abandonnant temporairement les jeux de baston en 2D, domaine dans lequel il excelle aujourd'hui, Capcom explore de nouvelles directions en se lançant dans le jeu d'aventure/arcade en 3D polygonale. Les moyens utilisés sont cinématographiques, et le rendu est techniquement inédit sur PlayStation. Du jamais vu pour ainsi dire... On a tous des phobies plus ou moins enfouies comme la peur du noir, peur du feu, peur de l'enfermement, peur des araignées. Il semble que Capcom ait longuement étudié tous ces phénomènes qui intriguent et qui dérangent les âmes humaines, pour en faire un concentré interactif appelé Resident Evil. Ce jeu se propose en effet de gérer vos peurs les plus indicibles en vous plongeant dans un jeu d'arcade/aventure utilisant la technique de la 3D polygonale. Les mouvements de caméra sont eux-mêmes tout droit issus des films d'horreur de série B, et sont inspirés du jeu Alone In The Dark 2 d'Infogrames (le deuxième épisode est testé sur PlayStation dans notre précédent numéro). Mais la comparaison s'arrête ici, car Resident Evil est deux fois plus beau et quatre fois plus rapide qu'Alone. Nous y reviendrons.

Un "Alone" puissance 1000

Vous contrôlez dans ce jeu soit Chris Redfield, soit Jill Valentine, deux agents guerriers enquêteurs, sortes de croisement entre les héros des X-Files et ceux d'Aliens. Capcom a créé pour eux un univers flipant bourré de créatures monstrueuses. Des zombies et des animaux issus d'expériences génétiques étranges atten-



dent d'y être décapités au fusil à pompe ou au lance-flammes dans ce gigantesque jeu de massacre. Muni d'armes de plus en plus puissantes, vous devez fouiller un gigantesque manoir, et ce dans un double but. Il faut vous en sortir vivant, car vous êtes pourchassé par le démon canin qui semble gouverner les alentours du manoir ; et finir le jeu, accessoirement, en perçant le secret de ce centre gouvernemental d'expérimentations génétiques qui a mal tourné. Si le scénario paraît basique au départ et pas vraiment dépayçant (le coup des héros coincés dans un manoir et qui doivent trouver la sortie), vous irez de surprise en surprise.

Une histoire complètement folle

La gestion de la progression, liée à un souci de réalisme, donne un jeu qui mérite bien son sobriquet de "Survival Horror", la survie, voilà le principe de Resident Evil. Avec Chris, on joue au gagne-terrain, on avance petit à petit à coups de sauvegardes timides, on vit au rythme binaire munitions-points de vie... Tout ceci est dû au principe génial du stockage des objets dans des malles que l'on trouve au compte-gouttes dans quelques salles. Ne pouvant pas transporter trop d'objets, vous devez les stocker dans un coffre que vous retrouverez plus tard dans le jeu. C'est la grande originalité de Resident, qui vous force à gérer de manière très pointue le stockage des objets trouvés. Certes, on retrouve ce principe dans les RPG avec le menu des items, lui aussi souvent limité ; mais la nouveauté, c'est que les coffres ont

Une ambiance démente pour au moins 10 heures d'aventure



Lorsque vous terminiez le jeu en moins de trois heures avec l'un ou l'autre des personnages, un écran noir apparaît ainsi qu'un superbe Rocket Launcher qui vous est attribué. Sauvegardez après les séquences de fin et relancez une partie. Le Rocket Launcher est dans votre inventaire, et ses munitions sont infinies. Conseil d'ami : terminez le coup avec Jill, courez tout le temps, tuez le moins possible d'ennemis, ne vous arrêtez pas dans les pièces inutilisées, prenez le Mansion Key, les 4 batteries, tuez la plante 42, trouvez l'Helmet Key, relancez le manoir, trouvez la batterie dans la bibliothèque et allez au laboratoire pour terminer le jeu, vite !

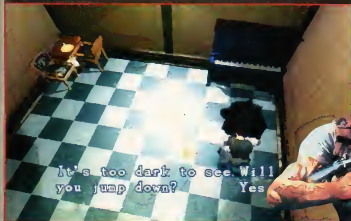


Les tentes de la salle des machines s'enroulent aux grilles du labo... marrant, n'est-ce pas ?

RESIDENT EVIL



Voici une illustration du travail des développeurs relatif aux effets de lumière utilisant le Gournard Shading. Quand votre personnage passe devant des lumières vertes ou rouges, son corps est éclairé en temps réel selon l'endroit où il se trouve.



It's too dark to see. Will you jump down? Yes



ENT EVIL



RESIDENT EVIL

une place illimitée, vous pouvez tout y mettre. Le problème est qu'il faut les trouver, il n'en existe que six dans tout le jeu. Deuxième point fort : les sauvegardes. Elles se font grâce à des machines à écrire placées souvent à côté des coffres de stockage. Il existe huit points de sauvegarde. Bon courage ! À ce propos, les testeurs du jeu ont fait un travail énorme sans doute en étroite collaboration avec l'équipe de développement tout au long du projet et non à la fin comme c'est le cas la plupart du temps.

Dur de s'en sortir vivant

Quand on joue avec Chris, on est constamment sur la brèche, car par moment on a l'impression de ne plus pouvoir jamais avancer. On croit qu'on est fini, mais à force d'abnégation, on parvient à trouver une recharge de flingue minable ou un brin d'herbe dans son pot de terre. Vous ne pouvez pas imaginer ce qu'un petit pot de fleurs avec un peu d'herbe verte peuvent changer le destin d'un héros de jeu vidéo ! On en est là dans ce jeu éprouvant, on passe son temps à économiser. Une autre solution est de jongler avec les six espaces permettant à Chris de transporter des objets, mais cette tactique est réservée aux habitués de Resident. Voilà pourquoi il vous est conseillé de tenter l'aventure avec Jill dans un premier temps. Quand vous jouez avec elle, vous pouvez porter huit objets, ce qui change tout. Terminées les longues allées et venues pour aller stocker des munitions alors que vous n'avez pas encore l'arme adéquate, des rubans de sauvegarde. Vous pouvez consommer les plantes sur place car le jeu est beaucoup moins ardu avec Jill. Bref, la première fois, il vaut mieux éviter Chris.

Si le jeu innove en matière de jouabilité, il en va de même techniquement. En fait, nous sommes en présence d'une sorte de miracle sur PlayStation, une chose que nous imaginions, dont nous rêvions mais que nous n'attendions pas si tôt... Vous comprenez, à force de jouer

à Doom et à Tekken, on espérait voir un jour la fusion des deux : un jeu à progression en 3D comme Doom, dont les personnages seraient non plus des sprites, mais modélisés en 3D. Resident nous propose exactement cela dans un souci du détail et de la perfection graphique ahurissant. Les décors sont d'une finesse incroyable, et les personnages superbement animés. Il faut y jouer pour le croire !

Un véritable film d'horreur interactif

Le réalisme est tellement saisissant que l'on sursaute, on fait des bonds de dix mètres à chaque détour de couloir, on se demande sans cesse ce qui va nous débouler dessus en ouvrant une armoire. L'angoisse pure, quoi ! Ce stress est orchestré de manière magistrale, et nos peurs les plus indéchiffrables sont gérées en crescendo. On a peur de mourir sans avoir sauvegardé, et on a peur tout court ! Resident Evil est le premier jeu vidéo capable de nous plonger dans les mêmes univers que ceux des films d'Hitchcock ("Les oiseaux") ou de Sam Raimi ("Evil Dead"). C'est-à-dire qu'il nous fait éprouver des sentiments que l'on connaît au cinéma, mais inédits sur console. J'ai même pleuré quand le requin est mort et que Chris à fait s'évacuer l'eau du couloir du labo, si, si !

Si vous voulez ressentir à la fois du plaisir ludique et des sentiments inédits sur PlayStation, nul doute que Resident Evil est fait pour vous. Si vous êtes déjà blasé, mais que vous êtes curieux de connaître ce qui se fera dans l'avenir en matière de jeux d'aventure, ce jeu est aussi fait pour vous. Seul le côté très gore de Resident pourra rebouter les âmes les plus sensibles. Mais au fait, est-ce vraiment un argument quand on sait que vous adorez ça, le sang qui gicle et les frayeurs nocturnes ?

Oliver



Pour vous refaire une santé, pourquoi ne pas vous faire une petite cigarette ?

NOS AMIES LES BETES

Amies... pas vraiment car la bestiaire de Resident Evil est fourré de méchants dinosaures qui ne percent guère à une chose : vous briffer tout cru. Alors quoi de plus normal que de vous défendre ?



Cette salle de projection du laboratoire vous apprendra tout sur les animaux ennemis de la jeu.



Voilà les résultats des expériences menées par l'armée pour créer des animaux mutants.



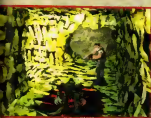


Gore, sanglant, violent... un jeu peu censuré !



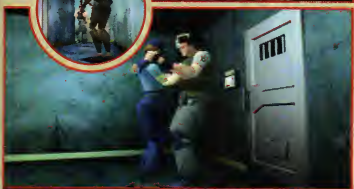
On attendait une version européenne censurée avec du sang vert, et toutes les séquences d'égorgement de têtes, de démantèlement et autres explosions de crânes supprimées. Il n'en est rien. Le jeu ressemble comme deux gouttes de poison à la version japonaise.

Seule l'intro a été écorchée de ses scènes les plus gore, et l'on remarque l'absence d'une tête qui roule sur le sol en gros plan au tout début du jeu. Pour le reste, tout y est, j'ajoute vous-même !



Contraste des couleurs qui aveugle, une fois de plus, que les auteurs du jeu ne se sont fait aucune limite dans le gore...

La plante 42 est un des impressionnants résultats de la recherche militaire au moyen d'armes biologiques. Un détail : les expériences ont échoué et vous en payez les frais ! Si vous avez dit à Rebecca de vous suivre et avez ouvert le coffre au code (après 215, merci ça) 77 non loin de cette plante, vous serez saisi de l'empoisonnement.



JILL ET CHRIS : LOVE STORY ?

Cher le sentiment du jour que l'on croit en jouant, certains moments sont plus révélateurs que les musiques qui l'accompagnent. Quand vous allez dans une salle de stockage, l'ambiance est New York. Autre exemple : un seul moment de tendresse entre Jill et Chris de la Madeline à la fin du jeu (avant de s'embrasser ?).



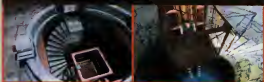
Quand vous terminerez le jeu un mois de dix heures avec Jill et Chris, vous obtenez une clé qui vous ouvre une salle de mémoire dans laquelle il était impossible d'entrer auparavant. Récupérez un jeu et allez dans cette salle. Vous rencontrerez avec de nouveaux habits : un pant pour Chris et une tenue à la Madeline pour Jill.

RESIDENT EVIL



L'ECNOME DE LA FONTAINE

Pour pouvoir descendre dans le lieu saint, il faut que cette fontaine soit ouverte. Vous devez trouver deux livres, un rouge et un bleu. Sur un livre, vous trouvez le dessin d'un nigh, le même que sur un côté de la fontaine. Sur l'autre livre, vous trouvez le dessin d'un laup, le même que sur l'autre côté de la fontaine. Pour vous aider de petites poutres de bois. Il faut juste passer à côté de chaque livre, zoomer sur le laup et appuyer le bouton pour effectuer l'action pour ouvrir le livre. Dans chaque cas, une médaille apparaît. Jetez la médaille de laup. Il s'ouvrira et il y a un laup, et faites la même chose pour l'autre. La fontaine s'ouvrira, et un passage vers le laboratoire.

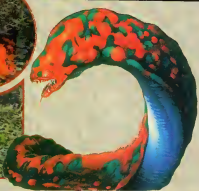


LA REVANCHE DES ARAIGNEES

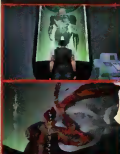
Lorsque vous touchez une araignée géante, des dizaines de petites araignées apparaissent et commencent vous piquer. Vous pouvez les fuir ou courir dessus (pas un bon choix). Mais vous devez sortir de la salle et rentrer tout de suite, les petites araignées seront disparues.



Après avoir nettoyé le monde de toutes ses créatures, vous sortez pour aller dans la jungle. Mais lorsque vous revenez, vous découvrez de nouveaux monstres bien plus agiles que les zombies : on les appelle les Lancers. On les trouve aussi un peu partout après dans le jeu.



TYRANT, LE BOSS FINAL



Resident Evil ne propose pas vraiment des boss, mais lorsque vous finissez la connaissance du Tyrant en fin de jeu, vous savez que c'est lui qui est le final du jeu. Lorsque vous le voyez, ce monstre a été créé par les scientifiques, dont votre collègue Wesker fait partie. Lorsque ce dernier ordonne à Tyrant de vous tuer, le combat se déroule contre son adversaire et le combat est dur. Vous êtes la dernière sur le jeu, alors même que vous avez été. Vous savez pourquoi ? Le général Marshall et votre collègue Wesker sont avec vous dans des situations. Arrivez-vous parfois pour tuer le Tyrant et continuez à fuir. Pour vaincre le boss avec Chris, il vous faudra au moins 15 heures de jeu et 5 heures de Python.



"Avez-vous le login pour l'ordinateur ?"

Voilà la question que vous vous avez posée depuis le début du jeu en japonais (Bio Hazard). La réponse est simple, mais vous pouvez éviter de lire ce qui suit si vous voulez chercher un peu. A ce propos, le dernier moyen de trouver votre login est dans l'ordinateur 3. Pour ceux qui ne veulent pas réfléchir ou terminer le jeu en moins de trois heures, il suffit d'entrer JOHN comme login, suivi de ADA comme mot de passe. L'ordinateur vous demandera ensuite un nouveau mot de passe.



SIX FINS DIFFÉRENTES



JILL

GOOD ENDING

Pour la bonne fin avec Jill, vous devez sauver Chris et Barry. Pour Chris, vous devez le faire sortir de sa prison. En ce qui concerne Barry, il ne faut pas le laisser dans la salle de Tyrant après qu'il ait été blessé. Lorsque vous attendez Philoception, Tyrant surgit et vous devez l'écarter en attendant que Brad vous lance un lance-roquettes de Philco.

OKAY ENDING

Pour une autre fin avec Jill, oubliez Chris dans sa prison mais pensez à évacuer Barry blessé de la salle de Tyrant.

BAD ENDING

Pour la mauvaise fin, oubliez Chris et laissez Barry mourir dans la salle de Tyrant.



Voici le scène que vous verrez le plus souvent : une porte qui s'ouvre et chaque fois que vous pénétrez dans une nouvelle salle. C'est long, mais inévitable : pendant ce temps-là, le programme charge les informations de CD.



INVENTAIRE

La principe de Resident Evil est basé sur le fait que vous ne pouvez transporter qu'un nombre limité d'objets (6 pour Chris et 8 pour Jill). Cela dit, il existe des salles dans lesquelles vous pouvez stocker vos objets dans une malle. Quand vous stockez une arme dans une de ces coffres dans la maison et que vous retrouvez une salle avec une malle dans le jardin, l'arme se trouve toujours dedans. Bien gérer la quantité impressionnante d'objets que vous trouvez au cours de jeu est la clé pour terminer Resident Evil.

CHRIS

GOOD ENDING

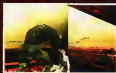
Pour la bonne fin, vous devez rencontrer dans Philoception Rebecca et Jill. Attendez que Brad vous donne un lance-roquettes de Philco pour vous débarrasser définitivement de Tyrant. Vous devez libérer Jill de sa prison du Laboratory B2. Pour Rebecca, il faudra l'avoir défendue au milieu de ses blessures et elle est atteinte par un Phobos.

OKAY ENDING

Pour une autre fin avec Chris, il faut oublier Jill dans sa cellule mais penser à distribuer le vaccin contre les Phobos. Respectez, elle n'est pas la seule ressource de la bonne fin car elle meurt...

BAD ENDING

Pour la mauvaise fin, oubliez Rebecca et Jill et sauvez-vous en grand agitate !



EN RÉSUMÉ

Décrite Resident Evil est vraiment difficile tant ce jeu marque un tournant dans l'histoire des jeux sur console. Notre note de 100 % explique cela : aujourd'hui, il vaut la note parfaite, ni plus, ni moins ! C'est aussi le premier jeu qui vous fera ressentir des émotions inédites sur PlayStation comme la peur. La qualité exceptionnelle des graphismes et des animations fait de ce jeu un must. Les dialogues sont en anglais mais tout est sous-titré en français. Joueurs de tous poils, vous allez avoir peur, très peur ! Un chef-d'œuvre inoubliable !

GRAPHISMES

19

Un jeu qui fait peur, mais aussi un jeu qui anime les dialogues. Des personnages, encore plus les ennemis, mais aussi de la peur.

ANIMATION

19

Le réalisme de la 3D poly-gonale.

MONTAGE

19

Un jeu qui fait peur, mais aussi un jeu qui anime les dialogues. Des personnages, encore plus les ennemis, mais aussi de la peur.

SON/SCÉNARIO

19

Des thèmes épiques, des moments de calme, et le stress incommensurable. C'est l'histoire, c'est la victoire !

J'AI ME

- Temps de jeu : 10 heures.
- Récompenses : 100 %.
- Scénario : 100 %.
- Taux de réussite : 100 %.

J'AI PAS

- Personnage : 100 %.
- Qualités : 100 %.
- Difficulté : 100 %.

100%

PLAYSTATION

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : FORMULE 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
EN "LINK"

SPECIAL : COMPATIBLE VOLANT
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : VARIABLE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Alleluia ! Aujourd'hui est un grand jour ! Il aura en effet fallu attendre près d'une longue année après la sortie officielle de la PlayStation en France, pour voir enfin débouler le premier jeu de Formule 1 sur cette console. Et quel jeu ! Les amateurs de sensations fortes vont en avoir pour leur argent... Faites chauffer les moteurs !

Sans vouloir trop m'étendre pour laisser avant tout la place aux images et aux explications qui les accompagnent, je vais tout de même tenter de vous faire adorer ce chef-d'œuvre. Cet élan d'enthousiasme est, croyez-moi, amplement justifié et mérité. Tout d'abord, imaginez un jeu dont les options sont si nombreuses qu'il est difficile d'en faire le tour d'emblée. On aura en effet le choix entre trois niveaux de difficulté (facile, intermédiaire et difficile), un mode "Arcade" ou "Grand Prix", le choix de jouer en duel ou avec d'autres concurrents, de choisir ou non des aides artificielles pour piloter dans un confort total (assistance au freinage, au braquage, etc.), quatre vues différentes, un mode "replay", un mode "link", un choix de musiques, l'usage des pneus ou non, des dégâts sur la voiture ou pas, l'utilisation d'un boost... et ainsi de suite.

Un réalisme absolu !

Cette longue énumération est bien loin d'être exhaustive... Le jeu reprend quant à lui le championnat de la saison 1993. C'est-à-dire les écuries ainsi que les monoplaces et les pilotes de l'an dernier. Ne vous étonnez donc pas de voir Schumacher sur Benetton-Renault alors qu'il vient de faire triompher une Ferrari en Espagne. Maintenant, laissez-vous faire et imaginez-vous à l'intérieur du cockpit de la voiture championne du monde et... appuyez sur le champignon !

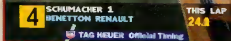
O bonheur suprême, les sensations sont quasiment les mêmes que dans la réalité. La force centrifuge en moins, bien sûr ! Que ce soit à Monaco, en Angleterre ou en Australie (il y a 17 circuits en tout), on s'y croirait vraiment. Tous les reliefs ainsi que les décors ont été respectés à la lettre. En mode "simulation pure", on pourra même effectuer jusqu'à 100 % des tours normaux. Réalisme oblige, dans ce mode, il faudra emprunter exactement les mêmes trajectoires que les autres pilotes. De surcroît, freiner et rétrograder dans le même laps de temps que les premiers, sera presque une obligation sous peine de vite se retrouver largué. Dans le genre précis, on peut difficilement faire mieux ! Même sous la pluie, le rendu est excellent : des gerbes d'eau plein la figure, c'est plutôt délicat à négocier... mais tellement impressionnant.

En fait, Formula One peut se targuer d'être quasi parfait. Que vous aimiez les sports mécaniques ou non, vous ne pourrez rester insensible à ce titre dont nous aimerions déjà voir une suite en préparation.

TRAZOM

AU CŒUR DE LA COURSE

Il se passe toujours des choses au milieu du peloton, en bien ou très d'un Grand Prix. Nul n'est besoin de faire un dessin pour vous faire comprendre que c'est souvent une d'indé : Soyez patient.



Le "replay" à Monaco vous permettra de choisir les angles de caméra qui vous plaisent le plus. Et vous avez le choix, en plus.



FORMULA 1



**Quatre vues différentes,
un mode "replay" et des
dizaines d'options**



Le pilote (G. Hakkinen) est en 25e place. Il ne peut gagner la course car il est en 25e place. Il ne peut gagner la course car il est en 25e place. Il ne peut gagner la course car il est en 25e place.

LES PILOTES

Vous retrouverez tous ceux qui ont fait le spectacle lors de la saison 1994-1996. Ils sont au nombre de 35. Notez qu'ils



sont "livrés" avec leur personnalité. Vous pourrez évidemment tous les incarner, de Michael Schumacher à Pedro Diniz.



Pour les fans de la série, les pilotes et les circuits sont tous livrés avec les données exactes de la saison 1994-1996. Les circuits sont tous livrés avec les données exactes de la saison 1994-1996.



OPTIONS

Régler le niveau de la musique, le son du moteur, le son du Grand Prix à disputer pour le championnat, mode "dual" son, etc. Tout ce qui est possible est paramétrable dans Formula One.



SOUS LA PLUIE

La précipitation de l'adhérence sous la pluie ne vous gêne pas ? Alors, c'est tout en effort à prendre avec une extrême prudence. En vue interne, vous verrez même les gachets d'eau vous aider à la figure.



LES VUES

Bien sûr, toutes les vues ne sont pas utilisables à 100 %, mais il y en a un paquet. Du haut, de côté, de 3/4, de face, elles y sont toutes.



Formula One vous plonge dans l'enfer de la FI, la vraie, pilotes et voitures compris !

MONACO LA MAGNIFIQUE

Un Grand Prix le plus médié du monde a fidèlement été reproduit dans le jeu. Pour passer plus grande joie, on peut enfin revivre les mêmes sensations que ces fans du volant. Au ras du bitume dans les virages de la Principauté, quel pied !

RÉSOLUTION D'ÉCRAN

Les joueurs amateurs ont même prévu d'ajouter deux autres résolutions d'écran. Un de type 16:9, et un autre beaucoup plus petit mais plus fin. Faites votre choix !



GRAPHISMES

18

COMPROMIS

C'est tout simplement hallucinant. Tous les mappings des voitures ainsi que tous les circuits et leur relief sont d'excellente facture.

ANIMATION

18

ANIMATION

Un grand bonheur pour les yeux. C'est fluide, et rapide à lire, et avec des concurrents.

MANIABILITÉ

19

MANIABILITÉ

C'est la grande force de ce titre, puisque n'importe qui peut y jouer à n'importe quel niveau. Et avec le volant, c'est encore mieux !

SON/SOUNDTRACK

18

SON/SOUNDTRACK

Sélection à l'Vol, pas à l'ennemi, et l'ambiance des GP est superbe grâce aux bruits mécaniques, les commentaires en français et la foule.

ES

J'ADORE

- Les sensations pures de vitesse.
- Le mode "link".
- Le volant analogique.
- Tous les circuits d'origine.
- Le relief respecté au mètre près.

ES

J'ADORE

- Non, j'avis pas, désolé...
- Oui, les voitures sont petites...
- Et certaines perspectives sont bizarres.

ES

J'ADORE

Seul en 1997
95% en 1997



EN RÉSUMÉ

L'équipe de «Bizarre Creations» vient de réussir à un chef-d'œuvre absolu. Tant au niveau graphique qu'au niveau de l'intérêt et de la jouabilité, ce titre est un bijou de programmation. Formula One réinvente véritablement la course automobile sur console de jeux. Un soft à ne manquer sous aucun prétexte !

SATURN

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : COURSE AUTOS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR :
3DO, PC, PLAYSTATION



THE NEED FOR SPEED

Après Sega Rally, véritable chef-d'œuvre s'il en est de la simulation automobile, voilà donc un nouveau jeu de course arrivant sur Saturn et déjà disponible sur PlayStation. Chose nouvelle, il met en scène les voitures de "tourisme" les plus puissantes du monde... et les plus chères aussi.

Testé dans Joypad n° 52 sur PlayStation, The Need For Speed (NFS) sur Saturn confirme qu'en terme de qualités techniques, la console de Sega n'a pas grand-chose à envier à son homologue de chez Sony. Si on fait abstraction des effets de transparence médiocres, ou bien de quelques petits ralentissements à certains moments, tout est quasiment identique au pixel près. Même la vidéo, pourtant l'un des talons d'Achille de la Saturn, y est d'excellente facture. Le constat est identique pour la beauté des décors et la vitesse d'animation.

Je rappelle pour les touristes que NFS est un jeu qui vous met aux commandes de surpuissantes voitures (Ferrari, Lamborghini, Honda, etc.) avec lesquelles vous disputez des courses sur six parcours. Certains d'entre eux se déroulent sur circuit fermé, d'autres sont réalisés en plusieurs tronçons "ouverts" en ville ou en pleine embrousse. Vous pouvez disputer un championnat, une course contre la montre, contre un humain, etc. Mais pour plus de détails, reportez-vous donc au test de la version PlayStation, c'est le même chose.

Sachez juste que la rédaction est unanime quant à la qualité de ce titre sur cette console. Comme quoi, des conversions de PlayStation à Saturn peuvent être réussies...

TRAZOM



Le spectacle des passages dans les tunnels de tunnels substituerait sur la piste la boue que l'on trouve dans "Need for Speed".



La vue d'ensemble, avec la nuit qui se lève en pleine nuit, c'est très beau.

"Des véhicules, vous en avez beaucoup en jeu à sélectionner."



La Lamborghini en plein boulevard, avec une vue d'ensemble très spectaculaire. Que l'on a droit sur PlayStation.

CHAMPIONNAT 16

En dehors de cela, de nombreuses (limitées) qui sont disponibles sur cette version. Le reste est quasiment identique. Rien pour la vidéo.

16

La course, ce demeure au pixel près. Même la vidéo, pourtant l'un des talons d'Achille de la Saturn, y est d'excellente facture.

16

Le spectacle des passages dans les tunnels substituerait sur la piste la boue que l'on trouve dans "Need for Speed".

16

Les traits de moteur très beaux à la console. Même pour les dérapages très rapides dans une ville. Du grand art !

J'AIME

- Un grand réalisme
- Le jeu d'ambiance
- Les vidéos, les photos
- Les scènes d'animation très rapides
- La fin de la

J'AIME PAS

- Certains ralentissements
- Pas d'effets de transparence
- Pas de mode "Link" ?

93%



EN RÉSUMÉ

Ceux qui pensaient que la conversion sur Saturn de ce superbe titre d'Electronic Arts allait être bâclée, se sont fort heureusement trompés. The Need For Speed est toujours aussi prenant, aussi beau et aussi intéressant que sur son homologue de chez Sony. Electronic Arts a vraiment bien fait les choses...

PLAYSTATION

ÉDITEUR : CODEMASTERS

GENRE : TENNIS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

SPECIAL : JOUEURS CACHÉS ET LINK
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :
SELON ADVERSAIRE
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : VARIABLE

24 joueurs, 9 terrains, pour une simu ultra-réaliste.

Depuis le début des jeux vidéo (cf. Pong), le tennis a toujours suscité énormément d'engouement de la part des développeurs et des éditeurs. Ceci est tellement vrai, que depuis quelques mois les simulations mettant en scène ces milliardaires du sport (pour les meilleurs) fleurissent de plus belle.

Sampras Extreme Tennis sur PlayStation s'inscrit donc dans la logique des choses. Codemasters, dont l'égérie sportive - à savoir sa Majesté Pete Sampras - est décidément le n°1 mondial du tennis (en alternance avec Agassi) récidive après avoir créé pour Megadrive les "Pete Sampras Tennis" et "Pete Sampras Tennis '96". Il est à ce propos intéressant de noter que leur dernier titre n'a pas non plus été créé sur la Saturn de Sega, mais bel et bien sur la PlayStation. Facilité technique ? Peut-être... On aura l'air fin si une version sur la 32 bits de Sega sort dans les semaines qui viennent...

Un réalisme extrême

Toujours est-il que Sampras sur la console Sony va vous permettre d'apprécier ce qu'est la technique de Motion Capture poussée à son paroxysme. Des gestes d'un grand réalisme, avec plus de 160 mouvements pour chacun des personnages, ça ne passe pas inaperçu ! Dans le jeu lui-même, il y a en tout trois types de service : un "frappé", un autre "lifté" et un dernier "coupé". De plus, vous engagez de la même façon que dans "Jimmy Connors" sur Super Nintendo : un curseur matérialisé par une flèche se déplace à l'endroit où vous voulez mettre la balle, puis disparaît aussitôt. La récompense pour le joueur, c'est de maîtriser un curseur très rapide. Neuf terrains de base sont accessibles d'entrée,

avec pour chacun d'entre eux des surfaces différentes (dur, herbe, terre battue, etc.), représentés dans l'enceinte d'origine du stade. Alors, Roland Garros ou Wimbledon ? De même, on pourra créer son propre joueur avec plus de 100 points à répartir, ou encore jouer en mode "link" jusqu'à 4 simultanément. Pour les puristes, une fonction "ralenti" sera également disponible.

Au final, on a donc fun des meilleurs titres de tennis toutes consoles confondues. Surtout si l'on tient compte de la 3D polygonée temps réel, difficile à mettre en équation pour ce qui concerne la jouabilité. Les adeptes apprécieront, d'autant que la convivialité est de mise.

Il faut suivre la flèche pour pouvoir servir convenablement. Attention toutefois à ne pas épuiser de vitesse, les dérapages sont légion.



SAMPTRAS EXTREME TENNIS



Vous avez bien vu : 24 personnages en tout sont disponibles. 12 hommes pour 12 femmes, dont 4 cochins...

DES VUES JOUABLES !

Toutes les vues, au nombre de 9, sont pour une fois jouables. Nis à part celle où l'on voit à travers les yeux du personnage. Ça change, non ?



© Codemasters

SATURN & PLAYSTATION

EDITEUR : BMG
GENRE : BASKET-BALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4

DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES

Slam'n Jam '96 sur Saturn est le premier soft de basket-ball réalisé sur cette machine depuis le lancement de la console. Mais c'est aussi et surtout la conversion du même titre sur 3DO, sorti il y a de cela quelque temps. Contrairement à nombre de jeux du genre sur PlayStation et même sur 16 bits, Slam'n Jam '96 possède une vue pour le moins à contre-courant. En effet, tout se passe de face et en profondeur ! De sorte que vous aurez constamment des zooms avant-arrière, selon que vous viendrez vers l'écran ou que vous irez vers le "haut". Certes, cela peut sembler bizarre au néophyte - je pense surtout aux âmes sensibles qui pourraient prendre cette innovation visuelle de plein fouet. Mais plus on joue et plus on s'aperçoit que l'idée n'est pas si mauvaise que cela. En effet, cela permet avant tout d'avoir un panorama idéal sur le terrain entier. Le champ de vision s'en trouve élargi. Contrairement à la version 3DO, sur Saturn et PlayStation, on a droit à deux gigantesques stars du basket US. Kareem Abdul Jabbar et "Magic" Johnson sont en effet inclus dans le jeu, de même que toutes les équipes de la NBA et les "All Stars". De quoi faire dans les championnats ou les "play-off" ! Dans le jeu, l'accent est avant tout mis sur le spectaculaire, avec des dunks nombreux et réalistes. Et puis, n'oublions pas que Slam'n Jam '96 peut se jouer à quatre simultanément. Convivialité. Sur PlayStation, on possède déjà deux baskets surpuissants (NBA in the Zone de Konami et Total NBA '96 de Sony). Alors inutile de le comparer à eux. La bataille est inégale ! Sur Saturn, en revanche, mis à part un NBA Action '96 de Sega (cf. News), nous n'avons rien. Vous pouvez donc vous laisser tenter crédibilité

SLAM 'N JAM '96



La jeunesse peut se briser à n'importe quel moment. C'est spécialement évident qu'impressionnant !

Un bras roulé de bois, à la bonne franquette !



Une pause au plein cours comme en vrai. Analysez, quand le score sera à l'avantage !



Les dunks, baby ! Des smashes super "z'y ar" avec des joueurs spectaculaires ou possible. C'est ça le sport à l'américaine.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COM-

La version PlayStation

Trois peu de différences visibles



Version PlayStation



Les deux versions du même jeu.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COM-



EN RÉSUMÉ

Sans revenir sur la version PlayStation, vraiment dépassée par rapport aux "blockbusters", notons juste que si vous possédez une Saturn et êtes de surcroît un grand fan de basket-ball, vous ne devez pas louper ce titre qui vous fera passer d'excellents moments entre ami(e)s.

GRAPHISMES

15

GRAPHISMES

On ne peut pas dire que en soit moche, loin de là. Slam'n Jam '96 est pourvu de graphismes fins et colorés.

ANIMATION

15

ANIMATION

Comme ce sont des sprites, la rapidité des actions est pour ainsi dire normale sur une console 32 bits. Les zooms sont également fluides.

MANIABILITÉ

16

MANIABILITÉ

Des voix hilarantes on très grand nombre, baignées dans des musiques sympas qui accompagnent les menus d'écran.

SON/GRAPHISME

17

SON/GRAPHISME

Là, on peut être partagé, puisque la vue est essentiellement de face et en profondeur. Il faut juste un petit peu de pratique.

J'ADORE

J'ADORE

- Une vue originale
- Des sons hilarants
- Kareem et "Magic" on sus
- C'est très fun et c'est rapide
- "Rejected" !

J'ADORE PAS

J'ADORE PAS

- Sur PlayStation, le jeu est dépassé
- Désolé Karine...
- Non, je ne suis pas taré...

87%

PLAYSTATION

EDITEUR : US GOLD
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : -

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
CONTINUE : SAUVEGARDES
MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Tiens, une simulation de foot sur PlayStation, original ! Du jamais vu pour ainsi dire... Mais trêve de moqueries blâsées, US Gold peut se permettre d'utiliser la licence des JO (cf. Olympic Games). Dans Olympic Soccer, vous pouvez choisir entre le mode "olympic" avec toutes les équipes d'Atlanta, le mode "arcade", le mode "amical" et enfin "Tigre". De un à quatre joueurs, vous pourrez jouer un tournoi entier en utilisant la sauvegarde sur Memory Card ou préférer le rentre-dedans expéditif avec des parties simples. Dans ce cas, il vous faudra choisir entre la simulation et l'arcade. On prend en main très rapidement une partie puisque la balle colle au pied du joueur. On peut même accélérer une course... Cela permet de rattraper le joueur qui vient de subtiliser la balle, à condition d'avoir un doigt assez musclé ! La modélisation des joueurs n'est pas vraiment optimale, surtout quand on fait des gros plans sur les polygones ; mais la plupart du temps, on joue en vue générale, les joueurs étant alors plutôt petits. S'il est vrai que Olympic Soccer n'est pas le fin du fin en matière de simulation de foot - il faut dire qu'il y a de la compétition ces temps-ci - il n'en demeure pas moins un excellent produit... En revanche, le jeu manque de précision, cela étant essentiellement dû à la petite taille des joueurs. Un bon point pour les non-initiés, qui peuvent ainsi prendre en main le jeu très rapidement (les passes et les tirs se font sans aucun problème). Les pros, eux, se porteront plutôt vers un Adidas Power Soccer.



Olympic Soccer



PLUSIEURS VUES AU CHOIX

Pendant le jeu, on peut passer d'une vue latérale à une vue générale sans oublier les ralentis et leurs gros plans.



LE MODE REPLAY

US Gold continue sa série olympique, avec cette fois le football. Cette simulation est davantage orientée "arcade" et satisfiera ceux qui aiment s'éclater sans pour autant avoir à assimiler des dizaines de règles. Olympic Soccer est simple et efficace : les joueurs sont petits et rapides, pas de détails superflus. On prend en main cette simulation très rapidement, et on s'éclate pendant des heures entre copains. Un bon jeu de foot à ne pas manquer si vous débutez.



EN RÉSUMÉ

GRAPHISMES
10

Ca n'est pas vraiment beau comparé aux produits du moment. Meux vaut jouer en mode "vue élargie".

ANIMATION
16

Ce n'est pas très vite et on peut même accélérer un joueur en pleine action. Ça s'effrite !

MANIABILITÉ
18

La prise en main est immédiate et on contrôle bien les mouvements de jeu. Très rapide, idéal pour débutez.

SOUNDTRACK
16

Une bonne ambiance sonore et de musique plutôt rythmée.



J'AIME

- Une bonne maniabilité.
- Une simulation orientée arcade.
- Un grand confort de jeu.

J'AIME PAS

- Des graphismes moches.
- Un manque de précision.
- Pour les débutants.

90%

PLAYSTATION

ÉDITEUR : TAKARA
NOMBRE DE JOUEUR : 2
GENRE : BASTON

SPECIAL : QUE LA LUMIÈRE
SOIT
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 6
CONTINUE : OUI
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Eh bien, ça y est, on l'a notre Toshinden 2 ! Plus d'un an après la sortie du grand frère, la suite du célèbre jeu de baston va de nouveau vous plonger dans un univers de brutes, où les nouveaux personnages s'en donneront à cœur joie pour vous arracher les oreilles. Quant à savoir si cette évolution va véritablement faire office de révolution, c'est une autre paire de manches...

Premier changement par rapport à Toshinden tout court, vous aurez désormais droit à une introduction avant de donner libre cours à vos penchants sadiques. Cette dernière vous montrera les principaux personnages en action, à la fois en chair, en os, et en pixels. Bon, on ne peut pas dire que cela soit véritablement la claque au niveau de l'originalité, hein, alors on ne va pas s'appesantir dessus. Disons simplement qu'elle a le mérite d'exister. Allez zou, on envoie la sauce... ça charge... je me gratte le genou... ça charge encore un peu... Ha, la vache ! Qu'est-ce que c'est beau ! O.K., inutile de chercher plus loin où se cache le gros changement, c'est dans les graphismes qu'il se trouve. Les personnages sont un régal de finesse et de détails, et un effort remarquable a été fait pour donner un aspect "ronf" aux corps. Adieu les assemblages de membres angulaires, ici on nage dans la courbe et dans la douceur des lignes. De plus, le jeu des lumières est un véritable régal pour nos nerfs optiques, qui ne vont pas se gêner pour aller gratouiller là où ça fait du bien, quelque part dans votre cerveau. Côté technique, vous ne serez pas plus déçus car le tout bouge comme dans un rêve, dans la rapidité et la fluidité la plus totale. Alors, est-ce à dire que la perfection serait de ce monde ? Et ben non, désolé, il faudra repasser parce que ce n'est pas encore aujourd'hui que vous allez la rencontrer. Malgré tous les progrès techniques, les combats présentent le même syndrome de "fouillis" que l'on rencontrait avec Toshinden.

En d'autres termes, on tape comme on peut sur l'autre, style "à-la-va-comme-j-peux", sans vraiment comprendre ce que l'on fait. On a donc trop l'impression de jouer au premier épisode, ce qui donne un goût de "déjà vu" à ce pauvre Toshinden 2...

Alors de deux choses l'une : soit vous connaissez déjà Toshinden, et cette suite ne vous changera pas vraiment de ce que vous avez connu (les nouveaux persos et l'amélioration technique ne cachant pas le manque de fun des combats), soit c'est une totale découverte et vous tomberez sous le charme de ce produit extrêmement bien réalisé. Et n'oubliez pas que le ramage n'équivaut pas toujours au plumage ; la lassitude risque de vous gagner plus rapidement que vous ne le croyez...

FISHBONE



Autre nouveauté, le *bonnie d'endurance*. Lorsque votre adversaire dépasse, vous pouvez effectuer des coups encore plus spectaculaires qu'habituellement.



Toshinden



Les graphismes ont largement été améliorés par rapport au premier épisode, que ce soit au niveau des personnages ou bien des décors.



Les attaques sont toujours aussi spectaculaires et variées. Malheureusement, le jeu n'est pas du même niveau que le précédent.

Tony utilise à merveille les Tong Fu, sortes de mouvements techniques utilisés par les Flies. Elle fait partie des nouveaux persos disponibles.





Vous aurez maintenant le choix parmi 11 personnages de base différents. Parmi les plus nouveaux, vous aurez droit à la charmante Tilly armée de ses moustaches de filé, à Chae qui possède une infatigable moustache, à Uroko le (ou la) guerrier ailé, et enfin à Master, le Boss ultime...



La danse classique version "hyechage" est une des spécialités de Sonya. Admirez au passage l'incroyable flexion de ses traits et de ses fesses...



Un petit moyen redouté pour nous, c'est ce que vous propose Uroko. Bon, pas de doute, ça culme son homme à court de bras...

2



Après, tu sera au tour de Master, le Boss ultime, qui adore surfer sur son immense terre. Mais en vous laisse la surprise de la découvrir...



Uroko fait partie des nouveaux personnages de la bande. Il est le premier Boss que vous rencontrerez, et s'avère particulièrement hard à battre en raison de la puissance de ses ailes.

COMPARATIF + COMPARATIF

TOSHINDEN 2 CONTRE TEKKEN

Il y a deux sortes de Tekken : celui qui se joue sur console et celui qui se joue sur PC. Le Tekken 2 est le premier jeu de la série à être sorti sur PC. Il est donc très intéressant de comparer les deux versions. Le Tekken 2 est un jeu de combat très populaire. Il est très facile à jouer et très amusant. Il est aussi très bien noté par les critiques. Le Tekken 2 est un jeu de combat très populaire. Il est très facile à jouer et très amusant. Il est aussi très bien noté par les critiques.

COMPARATIF + COMPARATIF

DES ANGLES DIFFÉRENTS

Les traditionnelles boules de feu permettent de garder les indisciplinés à distance. Mais le pire, c'est que cette tactique peut vous permettre de gagner, même contre les adversaires les plus hard...



GÉNÉRALISTES 18

C'est le grand art. Les règles des personnages ont disparu pour laisser place à des mouvements à rallonge... et au jeu de lumière !

18

C'est rapide, c'est rigolo, et le bras est très sûr, bag et sans ralentissement.

15

La maniabilité est tout à fait correcte, mais on a quelques uns, on reste à l'arrêt. J'aimerais, mais pas trop...

15

C'est un jeu, très amusant même, mais on s'ennuie pas, on s'ennuie encore le jeu de la deuxième. Mais bon, vous ne savez pas jouer.

J'AIMÉ

- Un jeu très amusant, c'est bon !
- Et il y a un plus, on s'ennuie pas.
- Les effets de lumière.
- Les mouvements sont très bons.

J'AIMÉ PAS

- L'absence de jeu de la deuxième.
- La maniabilité est parfaite.
- On se lasse trop vite.

79%



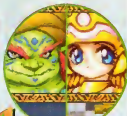
EN RÉSUMÉ

Bien qu'il s'agisse d'une réussite technique, la suite de Toshinden pêche encore par le manque de fun des combats, ainsi que par une jouabilité moyenne. Domage car avec ses nouveaux personnages, ce jeu avait tout pour plaire. Si vous voulez un vrai soft de combat, allez plutôt voir du côté de Tekken, et surtout de Tekken 2 qui arrive en octobre. Mieux vaut être patient...

SATURN

ÉDITEUR : SEGA / SONIC
NOMBRE DE JOUEURS : 1 SEUL

GENRE : ACTION-RPG
CONTINUE : SAUVEGARDES
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE



Shining Wisdom

Un petit personnage vu de haut, un monde en péri, une fille (très haut gracée dans la société) qui a disparu, des armes, de la magie, des labyrinthes, et un intérêt de jeu très grand. C'est ce que propose le Shining Wisdom de Sega tout nouveau tout chaud.

Le brave chevalier se devra de trouver des ames, des objets magiques, et autres orbes élémentaires qui lui permettront d'apprendre des sortilèges, et ainsi de carboniser ses adversaires. La principale nouveauté du jeu est de mettre en scène un système de mariabilité complètement innovateur dans ce style de produit. À votre aise donc de vous déplacer à vive allure, puisque le personnage ne court qu'après répétition forcée de votre doigt sur le bouton C. Lorsque vous saurez utiliser la magie, tout sera pareil : c'est votre rapidité de pression sur le bouton qui fera que vous cracherez vos boules de feu. L'avantage par contre ici est que vous n'avez aucune limite pour utiliser votre magie, mis à part l'endurance de votre doigt. Encore mieux : vous pouvez obtenir de nouveaux sorts en tentant toutes les combinaisons orbes-items possibles, pour découvrir les attaques plus destructrices encore que ce que vous auriez pu espérer.

C'est vrai, heureusement. Pourquoi ? Parce qu'en lui-même, le jeu est un petit peu fadasse. L'exploration est, malgré la variété des décors, un petit peu bateau, voire déjà vue. Et puis le principe de ce personnage seul qui se balade, c'est bien évidemment du Zelda, mais on n'y retrouve pas tous les petits trucs qui font que Zelda est toujours le meilleur de sa catégorie. Les personnages ont beau être mignons, ils n'en sont pas moins ultra-simplistes, ainsi que les décors qu'ils traversent. C'est déjà bien, mais on peut faire mieux. Pourquoi ne pas sortir les meilleurs titres, Mr Sega ?



Comme vous le voyez, tous les dialogues ont été entièrement traduits en anglais. Do you speak english ?

Well, now here we are...
What do you think
of our grandson?



Voilà le personnage qui vous permettra de transporter le princeza chagriné en die par votre amour malveillant. Avant cela, il aura fallu trouver le moyen de devenir un dingue afin de grimper jusqu'au sommet de cet arbre.

L'introduction du jeu offre au joueur de très beaux effets de couleurs et de lumières, ainsi que des animations agréables. Cependant, elle n'a rien de vraiment extraordinaire face aux autres du même genre.



COMPLÈTES

13

REDAI

Mieux vaut ne pas s'attarder à un grand jeu les jours avec des couleurs qui risquent. Ici, c'est plutôt la subtilité qui prime.

AMBIENT

16

AMBIENT

Les sprites sont rigides et bien exécutés. En revanche, rien de bien intéressant au niveau des sortilèges.

MÉTAPHYSIQUE

15

MÉTAPHYSIQUE

Mais, à part le système agaçant en long, en large et en travers, le jeu est tout à fait parfait. Le petit héros d'origine au quart de tour.

SÉRIOSITÉ

15

SÉRIOSITÉ

Les bruitages sont rigides, mais la musique est un petit peu étonnante, car très linéaire. Rien de vraiment remarquable, mais on vous amène de l'histoire le son.

J'AIME

- Enfin un Zelda-type sur 32 bits en anglais !
- Séquences variées
- Combats de mages et de coups loges

J'AIME PAS

- Stérilisation jusqu'à l'absence d'un ton
- Pourquoi autant de platif d'un autre ?
- Une seule action offensive et subtile



EN RÉSUMÉ

Autant la sortie d'un jeu d'aventure en France est un acte rare qui mérite d'être souligné, autant cela est monnaie courante au Japon. Bien sûr, faute de grive on mange du lièvre (ou grive-merle ?), mais un subtilissime Dragon Force vaut mieux qu'un Shining Wisdom juste très bien.

87%

PHENI



distribution

PRÉSENTE

EN DIRECT DES USA

LE PHENOMENE



T H E (X) F I L E S[®]

* AUX FRONTIERES DU REEL

distributeur officiel

DES TRADING CARDS

T-SHIRTS
POSTERS
CASQUETTES

Et bientôt d'autres produits dérivés de cette série **n°1 MONDIALE**

GROSSISTES, REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS AU 16 1 69 40 76 72

PARTICULIERS 16 1 69 57 01 23

PLAYSTATION

ÉDITEUR : US GOLD

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8

NOMBRE D'ÉPREUVES : 15

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DES SCORES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

Après Barcelone et Lillehammer, c'est au tour d'Atlanta d'accueillir les J.O. Pour une fois, vous allez avoir une chance de participer aux festivités en "mouillant un peu la chemise", selon l'expression consacrée... Pour cela, il vous faudra une PlayStation et un jeu ; une simulation d'athlétisme d'US Gold qui fait suite à une longue série olympique : Olympic Gold en 1992, Winter Olympics en 1994 et aujourd'hui donc, Olympic Games.

La question que le non-initié peut se poser est : "Comment diable est-il possible de simuler une épreuve d'athlétisme dans un jeu vidéo ?". La réponse existe depuis bien longtemps. Les plus anciens ont débuté sur micro Apple : il fallait faire courir un bâtonnet censé représenter un athlète en appuyant frénétiquement sur une touche du clavier. Pour le saut, il fallait aussi appuyer en pleine course sur une autre touche pour choisir l'angle du saut. La simulation de jeux olympiques était née ! Une deuxième vague arriva en 1983 en salles d'arcade où il n'était pas rare de surprendre des joueurs littéralement couchés sur le borne en train de frotter un briquet ou un stylo sur les deux boutons déformés... Le principe était toujours le même, mais les épreuves étaient plus variées et réalistes. De plus, on pouvait jouer à plusieurs. Depuis ces temps héroïques, de nombreuses simulations olympiques d'été ou d'hiver ont été déclinées sur micro et sur console. Olympic Games fonctionne sur le même principe de défonce de manette à haute fréquence, mais apporte une nouveauté de taille : la 3D polygonale. C'est en effet la première fois que nous sautons en hau-

teur, nageons ou lançons divers objets dans les airs sur 32 bits, et ça se voit ! Le réalisme, maître-mot dans ce genre de simulation, devient de plus en plus irréprochable. Certes, les formes restent encore bien géométriques, mais on contrôle les athlètes comme à la télé. Attention, pas dans son fauteuil la bouche pleine de chips, non ! On fait marcher ses muscles, on gamberge, on doute, c'est ça le sport ! Et grâce à la puissance 32 bits, on s'en donne à cœur joie. Seul, on tente de battre des records personnels que l'on peut sauvegarder et on essaye d'approcher les records mondiaux plutôt difficiles à battre (c'est tout à l'honneur de cette simulation qui respecte la réalité). On peut aussi se lancer dans une épreuve complète avec tous les athlètes des autres pays participants. Si les épreuves auxquelles vous ne participez pas vous ennuiant, vous pouvez les passer. À plusieurs joueurs, le plaisir est différent et encore meilleur : il ne faut plus se surpasser mais dépasser les autres, les écraser, les ridiculiser. On peut jouer à quatre avec un quadrupleur et aussi, chose inédite sur PlayStation, jusqu'à huit joueurs simultanément avec un deuxième quadrupleur. Imaginez les folles parties ! À n'en pas douter, Olympic Games est un jeu complet grâce à son double réalisme : graphique tout d'abord (la technologie 32 bits permettant d'utiliser les polygones d'habitude réservés aux jeux de foot ou de baston) ; et de simulation ensuite, tous les records étant extrêmement difficiles à approcher. Il propose un grand nombre d'épreuves, 15 au total, et peut être joué de 1 à 8 joueurs. Que demander de plus ? Qu'on vous en fasse cadeau pour l'été...
Olivier



Olympic Games



TIR RAPIDE AU PISTOLET

Six séries de 10 tirs pour un total de 600 points vous attendent au stand de tir au pistolet. Les tirs se succèdent de plus en plus vite, et vous devez sans cesse rajuster votre visée pour briser le record de l'année.



TIR A L'ARC

Pour cette épreuve, il faut viser, tenir sa visée, composer avec la direction du vent, et pointer votre flèche dans des directions imprévues.



BALL-TRAP

À cinq endroits différents, vous devez tirer sur des cibles qui traversent l'écran. À chaque fois, vous avez deux cartouches pour deux essais.

TROIS ÉPREUVES DE TIR

Les tirailleurs attendent par les agences précidentées, vous vous lancez fiévreusement dans une série de nouvelles épreuves qui demandent une concentration maximale. Évitez de tenir cette série juste après un 100 m, les muscles de vos doigts ne doivent pas trembler.





L'épreuve reine, le 100 m, va faire passer de sales quarts d'heure à vos manettes puisque le principe est d'appuyer alternativement sur deux touches la plus vite possible. Plus la fréquence est grande, plus votre athlète accélère. Attention aux atropes !

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

OLYMPIC GAMES CONTRA TRACK & FIELD
Les deux jeux sont vraiment très proches à tous les niveaux. Néanmoins, quelques différences font pencher la balance selon votre propre sensibilité. Track and Field est beaucoup plus joli et réaliste quand on regarde les athlètes de près : les textures sont là, les angles sont arrondis. Dans le cas d'Olympic Games, les athlètes sont peu texturés et leurs polygones sont trop géométriques. Certains ont même les bras en formes de triangle... Olympic lui est beaucoup plus rigoureux en ce qui concerne l'aspect simulation : on ne peut pas battre les records du monde comme c'est le cas dans Track and Field. Le nombre d'épreuves est supérieur dans Olympic 16 contre 11. Enfin, Olympic permet jusqu'à huit joueurs simultanément contre quatre dans Track. Mais tous ces détails n'intervient pas à la mesure de votre plaisir pour l'un ou l'autre, je les résume sous les deux, à vous de choisir : beauté des graphismes contre rigueur de la simulation.

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Le tennis d'argent, le jeu d'or, et l'arc sans, ça ne fait rien de plus ou de moins : le plaisir ou d'en faire rien, ça dépend de votre goût.



Le lancer du javalot est plein de suspense, puisque l'on risque toujours de se payer un fage comme ça fut le cas lors d'une épreuve des championnats du monde : un malheureux contrôleur se prit un javalot dans le bras... Plus de peur que de mal heureusement !



GRAPHISMES

16

COMPARATIF

Tout n'est pas polygonal, et le jeu d'or est l'un des plus beaux. Néanmoins, les athlètes sont rigides et géométriques.

MANIÈRE

17

MANIÈRE

En revanche, le jeu d'or est vraiment plus agréable à jouer. L'arc sans est l'un des plus beaux : les quarts de jeu sont très bien rendus.

MANIÈRE

17

MANIÈRE

Il faut quelques temps d'adaptation pour comprendre les systèmes de jeu, mais on s'habitue très vite.

COMPARATIF

15

COMPARATIF

Enfin, on ne peut pas battre les records du monde comme c'est le cas dans Track and Field. Le nombre d'épreuves est supérieur dans Olympic 16 contre 11. Enfin, Olympic permet jusqu'à huit joueurs simultanément contre quatre dans Track. Mais tous ces détails n'intervient pas à la mesure de votre plaisir pour l'un ou l'autre, je les résume sous les deux, à vous de choisir : beauté des graphismes contre rigueur de la simulation.

JOYPAID

JOYPAID

- Grand réalisme des records.
- On peut jouer à huit.
- Un grand nombre d'épreuves.

JOYPAID

JOYPAID

- Polygones trop géométriques.
- Un jeu qui utilise les manettes.
- Plus de 1140m heures, pourquoi ?

JOYPAID

JOYPAID

87% 95%



EN RÉSUMÉ

Ce mois-ci, c'est la saison des simulations de J.O. ! Devinez pourquoi... Gagné, les J.O. d'Atlanta ? US Gold profite de l'occasion pour nous proposer un excellent jeu. Si le principe n'est pas nouveau (il faut taper comme un palefrenier sur les boutons de la manette), le réalisme est total avec des athlètes en 3D polygonale. Et puis, on peut jouer jusqu'à huit et les épreuves sont au nombre de 15. Comment résister ?

PLAYSTATION

EDITEUR : KONAMI / LUDI GAMES
GENRE : MULTI-ÉPREUVES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

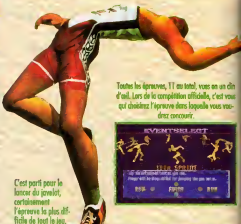
SIMULTANÉMENT
NOMBRE D'ÉPREUVES : 11
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTÉ : VARIABLE

Le spécialiste des jeux à multi-épreuves ne pouvait pas ne pas être présent pour célébrer le centenaire des Jeux Olympiques d'été. Après des versions Nes et Game Boy, c'est donc au tour de la PlayStation d'accueillir son Track & Field. Esprit sportif, quand tu nous tiens... Carl Lewis, Bob Beamon, Ben Johnson... euh non pas lui ! Sergei Bubka et tant d'autres athlètes de renom devraient à coup sûr aimer ce genre de jeu, eux qui sont de véritables perfectionnistes dans leur domaine. Surtout notre ami Ben. Konami, à l'image de ces athlètes de haut niveau, n'a pas non plus laissé le hasard faire les choses pour sortir son dernier bébé. Très sportif, le gamin ! Doté de onze épreuves (100 m, 100 m haies, saut à la perche, saut en hauteur, saut en longueur, triple saut, natation, le lancer du disque, du poids, du javelot et du marteau), vous n'échapperez pas aux "onze travaux d'Hercule" des temps modernes. Mais attention, contrairement à Olympic Games de US Gold (cf. test dans ce numéro), vous aurez affaire ici à de l'Arcade pure ; de ce fait, si vous battez le record du monde du 100 m de près de 2 secondes, dites-vous bien que c'est normal ! Konami a en effet privilégié le spectaculaire et le "punch" plutôt que le réalisme absolu. Après tout, il n'a pas la licence officielle des J.O. : il pouvait se le permettre !

"Citius, Altius, Fortius"

Ces trois mots ô combien célèbres, qui signifient "plus vite, plus haut, plus fort", et dont le quotidien "L'Équipe" a fait sa formule fétiche, pourraient fort bien résumer le jeu.

Si vous êtes plusieurs (quatre maximum) à vous défouler simultanément, vous aurez un mal fou à en décoller tant que vous n'aurez pas réussi à battre "les autres". Demandez donc à Kendy ce qu'il en pense, le pövre... De même, qui dit jeu multi-épreuves, dit forcément "boutons sur lesquels il faut appuyer frénétiquement avec ses petits doigts boudinés". Gagné ! La bonne vieille méthode du stylo ou d'un quelconque autre ustensile pouvant même s'avérer être la panacée, la console respirant le tir automatique ! Cela dit, les sauts et autres lancers requerront en plus, de la subtilité et de la coordination. Il faudra comprendre le truc, quoi ! Sachez également que le jeu dispose en tout et pour tout de trois niveaux de difficulté. Pour chacun d'entre eux, il y aura une distance ou un temps à atteindre qui sera différent. Un système de points, style Décathlon, fait quant à lui office de notation. En outre, à chaque record du monde battu, si vous le désirez, vous pourrez revoir l'exploit en zoomant ou en changeant de caméra à loisir... Track & Field International est non seulement un excellent titre - surtout à plusieurs, j'insiste - mais en plus il a l'avantage d'être très beau. Preuve que polygones et sport peuvent désormais cohabiter en parfaite harmonie sur console. Tant mieux !



Toutes les épreuves, 11 au total, vous en ont dit d'un œil. Lors de la compétition officielle, c'est vous qui choisirez l'épreuve dans laquelle vous voudrez concourir.

C'est parti pour le lancer du javelot, certainement l'épreuve la plus difficile de tout le jeu.



TRACK & FIELD INTERNATIONAL



110m HURDLE		RESULT
1	TRAZOM	10.98 sec NWR 1416 pts
2	COMO	10.98 sec 749 pts
3	COMO	10.98 sec 879 pts
4	COMO	10.98 sec 886 pts

Non, ne soyez pas étonnés par ce record ! Track & Field, comme je vous l'ai plusieurs fois répété, c'est de l'Arcade pure.



PLAYSTATION

EDITEUR : TAITO/ACCLAIM
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 10

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : 3 À 9
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : ARCADE

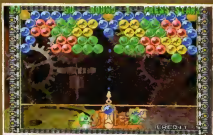
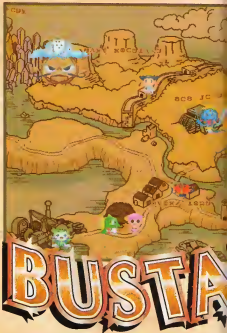
Taito est un grand de l'arcade, et les amateurs de jeux vidéo se rappellent avec émotion de la saga Bubble Bobble qui a aussi fait parler d'elle sur console. Récemment, la firme nipponne a repris les petits dragonnets de cette saga pour un clone de Puyo-Puyo en arcade (et sur Néo Géo) appelé Puzzle Bobble 2. C'est l'adaptation de ce jeu qui nous arrive chez Acclaim sous le nom de Bust a Move 2. Ne vous attendez pas à quelque chose d'extraordinaire ou à un jeu révolutionnaire. Bust a Move 2 est vraiment empreint de ce qui a fait le succès de Puyo-Puyo, lui-même très inspiré de Tetris, etc. Vous devez en effet éviter que des lignes de bulles de toutes les couleurs atteignent le bas de l'écran. La différence avec Tetris, c'est que vous envoyez vous-même les bulles vers le haut. Le but est de réunir au moins trois bulles de même couleur. Quand c'est le cas, ces bulles disparaissent et tout ce qui y était accroché aussi. À deux, on se renvoie les lignes de bulles que l'on vient de faire disparaître, c'est plus sympa. La raison du grand succès mondial de ce jeu en arcade tient en deux mots : facilité et convivialité. On peut en effet y jouer à deux l'un contre l'autre ; et les parties deviennent rapidement

des séries de règlements de compte qui ne finissent jamais. Mettez les deux meilleurs amis du monde, du genre inséparables, devant Bust a Move et revenez une heure après : un ou deux cadavres vous attendent ! N'allez pas croire que Bust a Move soit un jeu négatif, il est bourré de couleurs criardes, de musiques gaies et de bruitages nippons rigolos... Mais quand on commence à se prendre au jeu, on ne décroche plus à deux joueurs. Seul, c'est moins marrant mais Taito a réussi un coup de maître en élevant le niveau du jeu. Il est en effet vraiment difficile de le terminer et, une fois de plus, on s'accroche désespérément. Dans le cas où on réussit, un mode "Puzzle" et un mode "Time Trial" permettent de patienter en attendant qu'un deuxième joueur arrive. Techniquement réussi puisqu'à l'image de la version d'arcade, Bust a Move m'a déçu pour ses décors qui ne sont vraiment pas à la hauteur de la PlayStation. Mais regarde-t-on vraiment ces décors dans l'enfer d'une partie à deux ? Si vous avez l'occasion de jouer à deux, vous devez sauter sur Bust a Move 2, qui est bien plus qu'un clone de Puyo-Puyo. Il est maniable, bien réalisé et prenant. À un joueur, vous ne l'aimerez que si vous êtes fanatique des jeux à la Tetris. Question de goût !

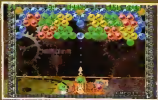
OLIVIER

JEU NORMAL À UN JOUEUR

Contre l'ordinateur, vous devrez passer une dizaine de boss. Le principe est d'envoyer des bulles à son adversaire pour lui faire atteindre le bas de l'écran.



Vous devez maîtriser cette trajectoire :



Ici, vous laissez votre coup.



Voilà ce qui se passe après si vous avez bien visé : tout tombe du premier coup.



JEU NORMAL À DEUX JOUEURS

À deux, le principe reste le même, sauf que cela dure beaucoup plus longtemps. On commence par se lancer des défis (le premier qui arrive à 10, puis à 20) et on ne s'arrête jamais !

NOVE 2



MODE PUZZLE

Si vous arrivez à terminer le mode "un joueur", vous pouvez aussi jouer en mode "puzzle". Il faut terminer chaque stage avant que les bulles aient touché le bas de l'écran. Une sorte de Tetris inversé, quoi !

LE COUP DE LA GRAPPE

Les coups les plus intéressants sont ceux qui vous permettent d'écarter des grappes de bulles retenues par une seule couleur.



Essaie, vous n'avez plus qu'à attendre que la bonne couleur arrive, bien viser et faire tout tomber.

Mais quand la bonne couleur tarde trop à arriver, vous touchez le fond.



Lutter contre l'écroulement est souvent votre seule alternative. Il ne s'agit plus de réaliser de belles combinaisons, mais de sauver les meubles.



EN RÉSUMÉ

Bust A Move 2 est un jeu génial à deux, vous ne pouvez pas le louper si vous avez envie de bien vous éclater cet été sur votre PlayStation. À un joueur, c'est du Puyo-Puyo revisité façon Taïto (il y a même le kiwi de Rainbow Island), et c'est vraiment destiné à ceux qui aiment ça. Moi j'ai vraiment adoré. Et le niveau de difficulté étant placé très haut, j'ai passé beaucoup de temps pour le finir. Une très bonne adaptation, très fun...

COMPLÈTES

14

COMPLÈTES

L'adaptation est bonne puisqu'on se croirait en mode, mais les dires de fond sont vraiment modestes.

COMPLÈTES

14

COMPLÈTES

Pas vraiment significative dans ce genre de jeu.

COMPLÈTES

17

COMPLÈTES

Sur problème, un exemple vite, au moins vite, c'est pour eux les églises.

COMPLÈTES

17

COMPLÈTES

C'est réjussant, mais les thèmes sont tellement rigoureux et rigoureux qu'en les changeant les boues opèrent.



COMPLÈTES

17

COMPLÈTES

- On retrouve exactement l'ambiance.
- À deux, plaisir illimité.
- Remarque: la couleur! Taïto.

COMPLÈTES

17

COMPLÈTES

- Encore un Puyo-Puyo.
- Seul, c'est lassant.
- Les dires de fond sont modestes.

COMPLÈTES

17

COMPLÈTES



SATURN

ÉDITEUR : RAGE / ACCLAIM
GENRE : FOOTBALL
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
SIMULTANÉMENT
SPECIAL : VOIX EN ANGLAIS
CONTINUE : SAUVEGARDES RAM
DIFFICULTÉ : MOYENNE

Mis à part International Victory Goal et son Remix... pas très remixé, il manquait véritablement un titre fort de football sur la Saturn. Fifa me direz-vous ? C'est exact, Fifa reste une référence. Néanmoins, avec Striker'96, Rage Software propose une alternative de qualité. Voilà un jeu résolument axé Arcade qui ne fait cependant pas l'unanimité.

Passons donc sur l'introduction absolument médiocre, faite de vidéo en braille, et allons directement dans les menus entièrement en français pour une fois, et ce malgré quelques méchantes fautes dans la langue de Molière. Striker'96 vous propose de jouer seul ou jusqu'à quatre en même temps, soit en match exhibition, soit dans différents tournois. Vous avez le choix entre la Coupe, le Championnat ou alors l'Euro'96. Eh oui, c'est tout nouveau tout beau. Et l'occasion était vraiment trop belle pour ne pas en profiter. En tout, ce ne sont pas moins de 38 équipes internationales qui vous tendront les bras. Domage néanmoins que les noms de joueurs ne soient pas authentiques (contrairement à Fifa).

Des actions à 100 à l'heure !

Arrivés sur le terrain, qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il fasse un temps printanier - vous vous en rendez d'ailleurs assez vite compte - vous aurez un sol de couleur

différente. Après les hymnes qu'un orchestre invisible aura joués, vous vous retrouverez dans le grand bain, changeant à loisir l'une des 7 caméras proposées par la console. Les nombreuses actions, entre passes, têtes, retournés et autres reprises de volée se feront alors à 100 à l'heure. Vous avez tout intérêt à vite comprendre les subtilités du jeu si vous ne voulez pas vous prendre une casquette d'entrée. La jauge de puissance, ainsi que les effets et les différents boutons qui servent tous, à l'exception de "y" et de "z", il faudra vite les assimiler... Les amateurs de football et de football-spectacle en particulier, devraient à coup sûr apprécier ce titre qui, à n'en pas douter, va mettre de l'ambiance dans les chaumières.



Les menus sont tous en français.



L'équipe de France est représentée par tout le staff de Acclaim France...



Lors d'un coup-franc, vous pourrez toujours changer de caméra, histoire d'embrouiller votre adversaire, mais surtout pour avoir le meilleur angle de tir possible. N'hésitez pas (non pas votre bourse à dents) mais de mettre un effort.

Une superbe image de l'autre tout en vidéo. Vous ne trouvez pas qu'elle semble cryptée ? Pourtant, dans ce domaine, sur PlayStation, on en voit beaucoup mieux...



Des angles de caméra différents, vous en aurez un beau paquet. Choisissez celui qui vous convient.



GUNBLADE

Special Air Assault Force

NY

ÉDITEUR : SEGA

GENRE : ARCADE

DISPONIBILITÉ : DISPO. AU JAPON



Dans la plus pure tradition Virtua Cop, Sega poursuit sa série de jeux "gras flingue". Face à l'ennemi, un pistolet dans le main, vous devez shooter les nuisibles qui apparaissent au dernier moment à l'écran en 3D, pendant que l'aventure défile automatiquement sous vos yeux.

Une recette éprouvée

C'est la force, mais également la faiblesse de Gunblade : reprendre une recette qui a fait ses preuves. En effet, le jeu n'apporte pas beaucoup de nouveautés par rapport au Virtua Cop et Virtua Cop 2. L'univers en 3D où l'on est guidé par le jeu, et où l'on n'est pas maître de ses déplacements. Les apparitions soudaines des adversaires. Le système de cordes colorés qui attirent votre attention sur les adversaires momentanément les plus dangereux... Tous les grands critères classiques de la série sont présents. Si les yeux des nuisibles, aux expressions difficiles à rendre, étaient cachés par des lunettes de soleil, les terroristes de Gunblade sont équipés de masque à gaz ! On retrouve même la volonté de ne pas faire un jeu violent. Contrairement à certains concurrents (genre Area 51 où les ennemis sont abattus et où l'hologramme coule à fond), dans les Virtua Cop de Sega l'adversaire ébrié l'ennemi, mais jamais mort. Avec Gunblade, Sega a carrément simplifié les choses : on peut tuer les nuisibles tant que l'on veut puisqu'ils sont censés être des cyborgs.

Au chapitre des nouveautés, il n'y a plus besoin de recharger son arme. Le joueur joue le rôle d'un servent de mitrailleuse lourde avec assez de munitions pour se refaire l'indochine tout seul.



Flingue-me et flingue-moi sont dans un hélico...

Une organisation terroriste qui possède une armée de cyborgs (ça se passe en 2005), a pris en otage les dirigeants du monde entier, réunis pour une conférence spéciale de l'ONU à New York. Vous montrez avec votre égaliser dans un hélico et allez survoler la "grasse pomme", en allumant tout ce qui possède un gros flingue et qui le braque dans votre direction.

joyce TOP 5

LA TÊTE DANS LES NUAGES

Retrouvez, chaque mois, les classements des plus grands succès d'arcade dans les centres Sega, "La Tête dans les Nuages". Un moyen sûr pour ne pas se tromper une fois sur place.

TOP 1

- 1 Time Crisis. **NAMCO**
- 2 Marx TT Supertiles. **SEGA**
- 3 Midnight Run. **SEGA**
- 4 Sega Rally. **SEGA**
- 5 Rave Racer. **NAMCO**

TOP 3 JAMMA

- 1 Classic Collection, Vol. 2. **NAMCO**
- 2 Street Fighter Zero 2. **CAPCOM**
- 3 Dungeons and Dragons 2. **CAPCOM**
- 4 Tekken 3 B. **NAMCO**
- 5 Touch n' go beach Volley. **GASLCO**



ÉDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITÉ : ÉTÉ AU JAPON

Après avoir décliné des jeux de combat 3D avec toute une série de héros (de Virtua Fighter à Fighting Vipers, en passant par List Bronx), Sega met à l'honneur sa mascotte, en lui proposant de monter sur le ring pour distribuer quelques coups. Ou en prendre !

Sonic devient un "tueur" sur le ring !

L'originalité de ce jeu de combat, c'est bien sûr d'associer à un jeu de baston les personnages de l'univers de Sonic. Si la mascotte de Sega incarne la vitesse et le dynamisme, elle va pouvoir revendiquer désormais celle de "tueur". Le jeu d'arcade reprend tous les personnages, désormais classés de l'univers de Sonic : le docteur Robotnik, le Metal Sonic, Tails... On retrouve tout environnement également dans les décors, similaires pour certains à ceux de la série des Sonic.

Chacun des protagonistes peut distribuer généreusement mandales et coups de pied. Ils disposent de coups spéciaux, qui s'inspirent des caractéristiques de chacun d'eux (par exemple, Tails peut s'élever dans les airs pendant la combat grâce à sa queue-hélicoptère) ; ainsi que d'une garde, sous la forme d'une espèce de champ de protection transparent.



anim'pa

Vive les vacances ! La fin des cours, des examens, le soleil, la chaleur... Bon, si avec tout ça le travail n'est pas encore un mauvais souvenir, voici une petite sélection de cassettes vidéo et de mangas fraîchement parus. Et puis nous avons aussi décidé de vous présenter un peu mieux le groupe Clamp. Ces quatre dessinatrices ont révolutionné le monde du manga au Japon. Très connues là-bas, elles commencent aussi à percer en France à travers quelques-unes de leurs BD. Elles joueront certainement un grand rôle ces mois ou ces années à venir. Oliv' Guton,



VIDEO A LA UNE

TONKAM

BIENVENUE LAMU!



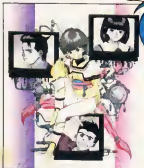
Vous connaissez tous Lamu, cette extraterrestre aux habits sexy et aux réactions souvent violentes dont les épisodes ont longtemps été diffusés sur TF1. Typiquement japonais par ses nombreuses références à des légendes ou traditions, ce dessin animé n'avait pas obtenu un grand succès chez nous tandis qu'au pays des sushis, il figurait parmi les œuvres les plus célèbres. Il a cependant trouvé un public d'adeptes qui va se réjouir de la sortie d'un des meilleurs films sur les six réalisés. "Urusei Yatsura, un rêve sans fin..." est le titre du second film qui vient de sortir en V.O. sous-titré chez Tonkam Vidéo. Bien qu'assez ancien, il bénéficie d'une très bonne réalisation signée Mamoru Oshii.

Salamander © Toho



Ça ne vous dit rien ? C'est le futur réalisateur des films de "Patlabor" et de "Ghost In The Shell"... Eh oui, quand même ! Complètement délirant, sans queue ni tête, l'histoire de ces personnages évolue sans qu'on sache jamais s'ils sont dans le rêve ou la réalité.

Chez le même éditeur, on retiendra aussi "Salamander Vol. I." Inspiré d'un jeu vidéo, l'histoire commence lorsque qu'un peuple vivant sur une lointaine planète découvre, en pratiquant des fouilles, ce qui pourrait bien être leurs origines. Malheureusement, ils ont aussi réveillé le mythique dragon Salamander... Une réalisation moyenne, mais de sympathiques dessins signés Haruhiko Mikimoto ("Macross", "Gunbuster") pour une série qui comptera 3 volumes (dont le 3e qui n'est jamais sorti au Japon !). Enfin attendue depuis plus d'un an (c'est normalement fin juin que devrait sortir la première cassette) Vidéo Girl Ai !!! Elle contiendra les deux premiers épisodes d'une série de six. À acheter les yeux fermés (mais les ouvrir pour admirer la cassette ensuite) !



Vidéo Girl Ai
© M. Katsura /
Shueisha



Lamu / Urusei
Yatsura : © R.
Takahashi /
Toho

ad

おにむぼと

HAZE ANIMATION

FINS DE SERIES

Comme chaque mois, Kaze Animation nous propose un bon nombre de nouveautés. C'est avec plaisir et tristesse que nous retrouverons le dernier épisode de "Yûgen Kaisha". Avec plaisir, car il s'agit certainement du plus réussi des 4 épisodes de la série. Tristesse, car c'est malheureusement le dernier. Ayaika va avoir beaucoup de problème avec son agence de Chasseurs de Fantômes, puisqu'elle est concurrencée par une bande de moines...

"Armitage III" approche aussi de la fin avec le volume 3. Armitage est toujours ce cyborg de génération trois, qui fait partie de la première série de erobot intelligente. Elle recherche ainsi son créateur tout en se posant des problèmes sur son existence.

"Kishin Heidan" arrive également à son troisième volet. Des dessins qui peuvent toujours rebouter, mais un scénario prenant, surtout quand on a déjà vu les deux premiers volumes...

Enfin Bubblegum Crisis sort de la trame des premiers volumes pour un 4e volet intitulé «Vengeance Mécanique». Nos cinq justicières devront affronter une voiture qui se pilote toute seule et qui menace la population par ses caprices...

En fait la seule véritable nouveauté est la sortie, dans la collection "Kami Kaze" (qui rassemble des titres réservés à un public averti) de "Yoma", une OAV unique dessinée en 1989 par celui qui avait fait "Shurato".

"Yoma" nous plonge, durant 80 minutes, dans un vieux Japon médiéval où s'affrontent différents clans ninjas. Bien loin du fameux "Ninja Scroll" de Yoshiaki Kawajiri, à mi-chemin entre film historique et fantastique,

"Yoma" devrait plaire aux amateurs de monstres et d'hémoglobine malgré une animation parfois un peu légère.

Enfin très attendu en juin, le 1er volume de "Golden Boy" raconte les mésaventures d'un brillant étudiant qui découvre la vie active en pratiquant un tas de petits boulots. Il commencera par travailler dans une entreprise d'informatique entièrement tenue par des femmes (et pas les plus moches !).

KATSUMI

BE BOP



Après les classes Amalgam et Incallène "Kamui", Katsumi Vêlo, chargé de registre avec "Be Bop High School". Cette dernière série d'OAV assez connue au Japon (elle est tirée d'un manga à succès) est une sorte de "Cool-Rock-Funk-Futur" qui se situe dans le lycée ou même à l'université. Les personnages sont un peu plus grands et plus âgés que nos jeunes héros, mais on y retrouve un peu le

même genre de blagues et d'insultes (avec des personnages en "Super Deix-moi-là"). Le tout dans un contexte d'épique guerrière entre gangs. L'animation et les crimes ont un fil. Bien entendu, il y a du blabla de dessin animé, les textes sont tellement... comment dire, possédés à l'extrême, particulièrement les insultes.

AK VIDEO

NUKU - NUKU

Dans le monde du manga, il y a des AK Vidéo en V.O. à la suite. Finalement la 2e et dernière volume "Yômei Under Arms" ou les tribulations des deux policiers Noriaki et Miyuki Enatsu. "L'invincible Nuku-Nuku", une série humoristique de l'auteur de "Six Eyes" (il y a aussi poursuivi par sa femme, à mi-temps, un super-cyborg doté d'un cerveau de chat !). La série comptera 3 volumes.



Nuku-Nuku ©
Scribble / Photo

Golden Boy © Shunka / K&S



Yûgen
Kaisha ©
Pioneer





CITY HUNTER

L'histoire aux pieds nus

FLY
Disciples d'Aban

VERSION



J'AI LU

FLY ET CITY HUNTER TOME 3



J'ai lu, qui avait lancé sa propre collection de mangas avec "City Hunter" et "Fly", semble tenir ses délais et ses promesses. C'est à la bonne date que sont sortis les 3e volumes des deux séries. Au moment où je tape ces lignes, les 4e devraient sortir étant donné que le rythme de parution est désormais mensuel. C'est toujours aussi mal imprimé, mais c'est avec plaisir que nous découvrirons ces deux BD à un prix toujours aussi sympa (25 F seulement).

GLENAT

VERSION TOME 1



Voici une nouvelle BD de Hisashi Saeguchi, le génial auteur de "Ikkyu", malheureusement décédé il y a quelques mois. "Version" n'a pourtant rien à voir avec une histoire de moine. L'action se déroule de nos jours au Japon. Le héros est un minable petit détective embarqué dans la folle recherche d'un composé génétique créé par un groupe de scientifiques et devenu très vite «intelligent». Malheureusement, celui-ci leur a échappé. C'est toujours servi par des très jolis dessins, même si les personnages ne sont pas spécialement beaux. Le récit a le mérite de traiter de façon originale un sujet qui peut paraître réchauffé. Espérons qu'il saura nous tenir en haleine tout au long des 9 tomes qui le composent (avant de disparaître, l'auteur avait terminé la réalisation de ses œuvres).

DARK HORSE

OUTLANDERS TOME 3



Moitié science-fiction, moitié Lamu, voici déjà le troisième tome de cette BD signée Johji Manabe. Les dessins n'ont rien de bien original. Ça se laisse toutefois lire tranquillement, c'est drôle et distrayant. Une petite BD facile à emmener en vacances, surtout depuis la décision de son nouveau format et sa couverture souple.



DEL COURT

MOTHER SARAH TOME 2



Un peu moins épais que le 1er tome, ce 2e de "Mother Sarah" se dévore du coup encore plus vite. Rappelons les faits : dans un monde futuriste ravagé par les guerres nucléaires, les hommes sont allés vivre sur des satellites. De retour sur Terre, prise dans un nouveau conflit, Sarah s'est vue séparée de ses enfants. Elle essaye tant bien que mal de les retrouver. Avec un scénario signé Otomo et de somptueux dessins qui rappellent ceux du scénariste (bien qu'ils ne le soient pas), "Mother Sarah" pourrait presque passer pour une BD européenne ! D'ailleurs, les premières planches sont en couleurs.

MANGA COLLECTOR

LODOSS ET SILENT MOBIUS



Le magazine "Manga Player" vient d'avoir des petits frères qui s'appellent "Manga Collector". "Silent Mobius" (fameux manga de Kia Asamiya qui avait donné lieu à deux superbes films) raconte le combat de six jeunes filles confrontées à des créatures venues d'une dimension parallèle. "Belle Starr" est un manga pas du tout connu qui retrace la vie d'une Américaine au Far West. Les fans de Lodoss, quant à eux, vont se réjouir de retrouver un des nombreux mangas inspirés des OAV (le meilleur réalisé d'ailleurs). Citons ensuite "Possession Tracer", pas vraiment connu non plus et moyennement bien dessiné ; dans ce manga fantastique, un jeune homme va faire la connaissance d'une femme qui contrôle les esprits. Chaque magazine est mensuel et contient 100 pages de mangas uniquement. Les séries s'étaleront sur quatre mois avant de passer à d'autres BD.



TSUNAMI EN HIOSQUE

C'est de deux ! Après "Animeland", c'est au tour du fanzine "Tsunami" de passer en distribution kiosque. Un peu plus généraliste, "Tsunami" se veut être plutôt comme une fenêtre sur la culture asiatique, n'hésitant pas à parler de religion, de musique... On y trouve quand même une bonne dose d'informations sur les mangas et animés du moment, aussi bien en France qu'au Japon.

FLASH

au Japon

Après la sortie de la BD, "Ghost in the Shell" devient un jeu sur PlayStation. Il est prévu pour la fin de l'année au Japon.
Le célèbre jeu "Puzzle Dragoon" paraîtra désormais en deux parties. Il sortira en juillet en vidéo.
Le jeu "Legend of the Hunter Line" sur PlayStation va aussi devenir une série de trois BD. Assurées par Shibusaba, Hideojima et Kawanishi, "The Hunter Line" sera une série de trois BD.
Pour la première fois depuis l'arrêt des BD, il n'y aura pas de nouveaux films de "Dragon Ball" en juillet ! "Dragon Ball GT" n'aura-t-il pas aussi du succès ?
"Ghost in the Shell" vient de sortir en vidéo en Angleterre. En France, sa sortie est toujours reportée. Une sortie en vidéo est envisagée à la fin de l'année.

et en France

Verde "102" ou "103" est le premier film sorti en vidéo. Ce sera en fait la dernière du film de "Dragon Ball".
C'est officiel ! "Mon voisin Totoro" de Hayao Miyazaki ("Panda Rina") sortira en vidéo en octobre prochain.
Ghost in the Shell : les films du manga "Ghost in the Shell" sortiraient en septembre.
Dynamis Video, qui a annoncé l'arrêt, a annoncé un septembre sur le marché français en sortant en cassette la série TV de "Street Fighter II" censément pour passer à la Ryo et Ken.

Street Fighter II V. © Capcom



Street Fighter II V. © Capcom

Street Fighter II V. © Capcom

Street Fighter II V. © Capcom

Street Fighter II V. © Capcom

Street Fighter II V. © Capcom

Street Fighter II V. © Capcom

Osez clamp

En quelques années, les donzelles du Studin Clamp ont su se tailler un succès colossal au Japon. Joypad profite de la sortie nipponne du film X pour faire un point sur ces atypiques du Manga. Pour l'été, osez Clamp ! Oliv' Gotoon



©Clamp Tokyo

Le style de Clamp est tout à fait original et ne plaît d'ailleurs pas forcément à tout le monde. Si au départ, on avait tendance à dire que ses BD sont des «shōjo manga» (des mangas pour jeunes filles), on remarque qu'il n'en est rien et qu'elles sont tout autant destinées à un public masculin que féminin. L'originalité de Clamp est d'avoir su réaliser des histoires à la fois romantiques et sentimentales, et parfois extrêmement violentes. On retrouve de tout : heroïc fantasy, fantastique, inspirations bibliques, mythologiques, récits d'aujourd'hui ou d'hier, avec pour point commun, ce style de dessin, ces personnages élanés et souvent ambigus. En quelques années, Clamp a commencé plusieurs BD différentes. Certaines sont d'ailleurs loin d'être terminées. Nous vous présentons ici les plus connues.



©Clamp Tokyo

Clamp qui c'est ?

Clamp, c'est un pseudonyme qui regroupe en fait quatre filles. Chacune a une fonction bien déterminée dans le groupe. La chef, c'est Nanase Okawa. Elle dirige un peu tout le monde et s'occupe principalement des histoires. Mokona Appa, la dessinatrice, crée les personnages et dessine le plus gros du manga. Enfin, Mick Nekoi s'occupe de retravailler les décors des planches, tandis que Satsuki Igarashi pose les trames (ces petites textures qui donnent du relief au manga). Une équipe bien rodée qui travaille du coup efficacement et parvient à soutenir un rythme de production assez élevé.

Clamp en français

Cette nouvelle édition française qui vous autorise à découvrir les œuvres de Clamp en français, les propose dans une très belle édition, avec des traductions de qualité. Elle vous présente les deux premiers tomes de RGV Veda, les deux premiers tomes de Bloodline. Que ce soit Bloodline ou RGV Veda, vous découvrirez un univers riche, profondément inspiré par la culture japonaise, mais aussi par la culture occidentale. Les personnages sont élanés, les décors sont magnifiques, les histoires sont captivantes. RGV Veda est une œuvre qui vous fera découvrir un univers riche, profondément inspiré par la culture japonaise, mais aussi par la culture occidentale. Les personnages sont élanés, les décors sont magnifiques, les histoires sont captivantes.



RG Veda



RG Veda (prononcer en fait "Rieg Veda") n'est pas le meilleur manga de Clamp. Les dessins ne sont pas aussi beaux que dans X, et l'histoire, bien que compliquée, est beaucoup moins originale qu'on pourrait le penser. Ce manga s'inspire énormément des religions bouddhistes. Dans un monde imaginaire, une prophétie raconte qu'un enfant nommé Ashura, fils caché d'un grand guerrier aujourd'hui disparu, rassemblera six étoiles. Celles-ci renverseront le haut pouvoir et mèneront le monde à sa destruction. C'est pour empêcher cela qu'il a été ordonné de se débarrasser d'Ashura. Mais Yasha, un des plus braves guerriers du royaume ne peut se résoudre à tuer cet enfant. Persuadé que son

destin est de le protéger, même si cela doit le conduire à la mort et à la destruction du monde, il s'enfuit avec lui. Bien des épreuves l'attendront, et petit à petit nous découvrons l'histoire et le pourquoi du comment de ce funeste destin.

Une histoire qui commence de façon assez confuse, surtout à cause de la multiplicité des personnages qui ont tous des noms pas facile à retenir ! Mais après deux volumes, on y voit déjà un peu plus clair... La série complète vient tout juste de s'achever au Japon et comptera au total 10 volumes.

À noter que RG Veda a été adapté en deux OAV de 45 mn pas très bien dessinées et donc un peu décevantes !



Tokyo Babylon



Voici une histoire qui, la première fois que vous la lisez, peut paraître étrange, très étrange même. En réalité, cette suite de situations souvent inattendues ou parfois choquantes trouvera une réponse logique à la fin, c'est-à-dire au septième volume. Autant vous dire qu'en attendant, vous vous en poserez des questions sur l'étrange relation qu'entretiennent les trois protagonistes. Le héros s'appelle Subaru, un garçon au style légèrement efféminé (les Clamp aiment de toute façon ce genre de personnage ambigu et androgyne) qui se veut exorciste. Il possède en effet certains pouvoirs lui permettant de chasser les esprits susceptibles de hanter un lieu ou une personne. Il vit avec sa sœur Holuto et un certain Seishiro, un autre exorciste. Tout pourrait aller pour le mieux si Holuto n'était pas constamment en train de pousser son frère à sortir avec... Seishiro ! Simple plaisanterie de sa part ? Au début, c'est ce qu'on croit, mais non. Pour-

quoi ? Ça, vous ne le saurez qu'à la fin... tout comme la solution de plusieurs mystères. À commencer par l'origine de Seishiro, des pouvoirs de Subaru ou pourquoi ce dernier porte-t-il constamment des gants qu'il ne doit ôter sous aucun prétexte. En attendant de trouver les réponses à ces questions, nos trois amis résolvent de petites enquêtes paranormales...

Tokyo Babylon a aussi fait l'objet d'une adaptation en dessin animé sous la forme de deux OAV d'une heure chacune environ. Même si les dessins et l'animation sont beaucoup plus réussis que ceux de RG Veda, l'histoire ne rentre pas vraiment dans l'intrigue de fond du manga et se contente de montrer, dans chaque épisode, une intrigue liée à un phénomène surnaturel que devra résoudre Subaru.





X : une grande BD

De toutes les BD de Clamp, la principale est X. Un titre simple, qui n'a en fait pas du tout la connotation qu'on pourrait lui prêter en France ! X, c'est du sérieux. Une BD qui ne compte pour le moment que 7 volumes sur la vingtaine prévue. Une histoire déjà élaborée par Nanase Oikawa qui nous la dévoile petit bout par petit bout chaque semaine dans le magazine japonais "Asuka", un grand récit basé sur la Bible et l'Apocalypse. Voici un petit, mais vraiment tout petit résumé de l'histoire. Elle se déroule de nos jours à Tokyo. Le héros Kamui Shirô revient après une longue absence de six ans. Mais il a changé, et son amie d'enfance Kotori qui l'attendait avec impatience le remarque tout de suite. Il faut dire que les circonstances de son départ étaient plutôt dramatiques : la mère de Kotori avait été sauvagement assassinée. En fait, c'est le sort du monde qui va bientôt se jouer à travers l'affrontement de deux clans, les Dragons du Ciel et les Dragons de la Terre, l'équivalent des démons et des anges. Tout le problème repose sur Kamui. Il n'est pour l'instant ni d'un côté ni de l'autre, et son choix sera déterminant dans cette bataille. Ne croyez pas que au "happy end" facile... ce manga est tout sauf la facilité. Une multitude de personnages au caractère imprévisible et ayant chacun une histoire propre vont apparaître, se livrant souvent un combat sans merci à travers des "keldai", des mini-espaces parallèles leur permettant de s'affronter tranquillement et souvent très très violemment sans être dérangés.

X : un clip et un film



C'est le 3 août que sortira au Japon la seule et unique adaptation de X en dessin animé. Un film qui s'annonce tout simplement magnifique. Il a coûté trois fois plus cher qu'une production normale, durera 90 mn et mettra en scène presque tous les personnages du manga. Clamp travaille dessus depuis plusieurs années. Et contrairement aux autres animés, ses créateurs se sont particulièrement investis pour superviser chaque détail. Pour la réalisation, on n'a pas hésité à recruter les meilleurs du moment, jugez plutôt : réalisateurs, Tarô Rin ("Final Fantasy", "Gunnm", "Megalopolis", "Galaxy Express"). Pour les dessins, Nobuteru Yûki (le designer de "Lodoss", "Gunnm", "Kaze no tairiku"...). Pour la musique enfin, le célèbre groupe de rock japonais X Japan a composé spécialement une chanson qui devrait être le succès de l'été, un superbe slow de 8.30 mn. Certains d'entre vous ont peut-être déjà aperçu un clip réalisé sur X il y a quelques années. Remarquablement bien animé, il "annonçait" en quelque sorte déjà le film !

Miyuki-chan

Fushigi no kuni no Miyuki-chan ("Le secret du miroir de Miyuki-chan") est certainement l'œuvre la plus chaude de nos dessinatrices. Ce n'est pas vraiment non plus de l'érotisme. Mais cette parodie d'"Alice au pays des merveilles" vue par Clamp a de quoi choquer les âmes sensibles. La rencontre entre le lapin et l'héroïne vaut le coup : cette dernière s'avère être une ravissante et tendre jeune fille, habillée très court. On notera aussi une bonne dose de délire et de références à d'autres œuvres du groupe.

Ce manga, d'abord paru dans le fameux magazine "New Type" traitant de l'animation japonaise, a aussi fait l'objet d'une OAV unique et très courte de 30 mn.



Clamp in wonderland

Clamp in wonderland est un petit délire de 7 mn parodiant les héros les plus connus de Clamp. De Tokyo Babylon en passant par Ray-Earth, X, RG Veda, Miyuki-chan, tous ceux-ci évoluent dans un petit dessin animé qui fut projeté en 1994 au cinéma (en première partie d'un film). Les amateurs et inconditionnels de Clamp se réjouiront d'apprendre qu'il sortira en vidéo et Laser Disc japonais fin juillet !



Magic Knight Ray-Earth

Magie Knight Ray-Earth est certainement l'œuvre la plus connue de Clamp au Japon, mais aussi la plus commerciale : C'est d'ailleurs le seul manga à ce jour à faire l'objet d'une série télé de 48 épisodes. Le manga se partage en 2 parties de 3 volumes chacune. Ray-Earth n'est en fait ni plus ni moins qu'une sorte de Sailor Moon dans un monde imaginaire. L'histoire commence lorsque trois jeunes lycéennes, Hikaru, Fuh et Umi se retrouvent plongées dans un monde parallèle. Elles sont appelées pour sauver une princesse Émeraude capturée par un vilain – mais néanmoins beau – jeune homme dont la princesse est amoureuse... Complicé ? Non, pas tant que ça ! On leur donne des pouvoirs magiques, des armures qui leur protègent pas grand-chose, et des épées. Et c'est parti pour une série de combats supervisés par un drôle de petit animal surnommé Mokona (comme Mokona Apapa, la destination). De plus, chaque héroïne a sa personnalité : Hikaru (cheveux rouges) est courageuse mais parfois un peu inconsciente. Fuh (cheveux verts et lunettes) est intellectuelle du groupe. Enfin Umi (cheveux bleus) est la solitaire qui ne montre jamais ses sentiments (un peu comme Idoli dans les chevaliers. Hiei dans Yu Yu Hakusho...). Bref, un schéma classique qui leur permettra d'affronter le gros méchant au bout de 20 épisodes et de se retrouver enfin chez elles sur la Terre ! Pas pour longtemps car succès oblige, ça repart ensuite de plus belle. Nos amies sont rappelées car un autre méchant a fait son apparition et menace une nouvelle fois ce royaume décidément bien convoité. Une série finalement plus grand public, avec moins d'originalité, et principalement commandée pour les besoins de la télévision et du marketing.



Et bientôt

Suite au grand succès de *Magic Knight Ray-Earth*, une nouvelle série grand public devrait voir le jour dans un premier temps en BD vers la fin de l'année, puis en 1997 à la télévision. Cette fois-ci, les héroïnes ne seront que deux. Il s'agira de deux Magicals que vous savez ces petites filles aux pouvoirs magiques telles Creamy, Gigi... Nous n'en savons guère plus pour le moment. Dès que nous aurons plus d'infos, nous vous tiendrons au courant.



Clamp et le jeu vidéo

[illegible]

comics news

Vous l'aviez réclamée, vous l'avez votre rubrique consacrée aux Comics. Actualité oblige, c'est l'homme-araignée qui tisse sa toile cet été avec trois albums incontournables. Eric Pavon



Tous les pages de cette page sont : © 1996 Marvel Entertainment Group. Les © 1996 Editions Semic. Tous droits réservés.



Spider-Man est un faux !



C'est le scoop de l'année : Spider-Man n'est pas Spider-Man ! Depuis vingt ans, nous avons eu le droit à un clone de Peter Parker. Pour tout comprendre, un voyage dans la machine à remonter le temps s'impose. À une époque où la majorité d'entre vous se trouvaient encore dans les attributs virils de vos papas, Gwen Stacy était tute par le Bouffon Vert. Gwen, le grand amour de Peter Parker, alias Spider-Man, exécutée par son plus grand ennemi ! Un vrai choc à l'époque. Devant l'indignation générale des fans, Stan Lee, le grand patron de Marvel (l'éditeur américain de la plupart des revues de super-héros) chargea son scénariste Gerry Conway de ressusciter la fiancée de Parker. Résultat : une histoire de 185 pages, rééditée aujourd'hui sous le titre "Clone Genesis", où un ex-professeur de Parker redonne vie à Gwen et crée un second Peter Parker. Une histoire essentielle, puisqu'elle permet de comprendre comment sont nés les personnages actuels de "Scarlet Spider" et Kaine, que l'on retrouve aujourd'hui dans les histoires de Spider-Man. Soyons honnêtes : le dessin a un peu vieilli, mais possède un charme fou. Et puis, cette aventure nous permet de retrouver des méchants comme on n'en fait plus : Tarentule et ses bottes empoisonnées, Scorpion et Mystério le maître de l'illusion.

«Frères ennemis», collection ACM-30 f



Histoire d'un clone, bis. Cette fois, place aux premières révélations sur Peter Parker, le vrai. Il s'appelle depuis vingt ans Ben Reilly (Ben en référence à son oncle assassiné et dont Parker se sent responsable de la mort, et Reilly, nom de jeune fille de sa tante May). Mais il ne sait pas encore qu'il est le vrai Peter Parker (ça, c'est pour les mois à venir). Engagé comme prof assistant dans une fic de Salt Lake City, Ben croise sur son chemin Kaine, un autre clone souffrant de dégénérescence... Voilà une histoire comme on les aime : un scénario en béton, des dessins sublimes de John Romita (JR.), à qui l'on doit déjà le fantastique "Daredevil, l'homme sans peur", et des personnages forts, tourmentés, troubles, sombres, violents, auxquels on s'attache dès le premier dessin.

«Spider-Man», hors-série n°2-19 f



Pour tous ceux qui n'ont pas très bien compris ces histoires de clonage, nous leur conseillons vivement ce journal d'un clone qui résume d'une manière claire comment Ben Reilly (le vrai Spider-Man, rappelons-le) est apparu dans la vie de Peter Parker (qui croit être le vrai), et de quelle manière il est devenu Scarlet Spider. En réalité, tout ça ne constitue que les prémices d'un nouvel âge d'or de Spider-Man. Nous découvrirons bientôt comment Ben Reilly apprend qu'il est le vrai Peter Parker. De nouvelles aventures dans lesquelles surgira... un troisième homme-araignée, clone lui aussi ! Bref, on n'a pas fini de vous parler de Spider-Man dans "Joypad" ! Du coup, je ne sais plus si je suis le vrai Eric Pavon, dans tout ça !

vidéo

TOUS A VOS SCOPES ! **par Frédo**

Alerte

**WARNER HOME VIDEO
À LA VENTE**

"Alerte" raconte les aventures d'un méchant virus. Motaba, c'est le nom du virus, vous l'acquiesce un être humain en 48 heures chrono, ce qui sème un peu la panique dans l'armée américaine et plus précisément au service "virologie". Parce que Motaba, figurez-vous, visite l'Amérique et s'installe dans une petite ville de Californie, par le biais d'un petit singe destiné au commerce d'animaux. D'entrée de jeu, le film vous chope à la gorge par le biais d'images saisissantes et superbement réalisées d'une explosion de la bombe non-atomique la plus puissante de l'arsenal ricain. Ensuite, ça se calme. Et pour cause : on n'en a rien à fiche des problèmes de couple entre Dustin Hoffman et Rene Russo, spécialistes des virus en tous genres. Sans compter toutes les scènes mielleuses et larmoyantes liées à l'épidémie, trop présentes et qui cassent un peu le rythme. Sans tout cela, le film aurait été une réussite. Voilà une production américaine de plus qui nous fait cependant passer deux heures agréables, le temps d'admirer deux grands acteurs. Morgan Freeman y campe en effet un général "le-cul-entre-deux-chaises", patron du service virologie. Quant à Donald Sutherland, le ripoux de l'histoire (l'une des "chaises" en fait de Freeman), il n'hésite pas à outrepasser les ordres présidentiels dans le seul but de récupérer le virus pour en faire une arme biologique. Sacré Donald ! En tout cas, LA séquence à ne pas rater : une poursuite en hélicoptère époustouflante !



Une étoile nommée Ayrton Senna

**TFI VIDÉO
À LA VENTE**

"De temps en temps, Dieu doit mettre au milieu des peuples des personnes lumineuses". Sans vouloir adjoindre à Senna le titre de "lumière céleste", il faut bien reconnaître qu'il était un grand champion, si ce n'est le plus grand. Et que l'on soit fan ou détracteur n'y change rien. Si le doute persiste, à la vue de cette cassette, vous serez convaincu. Personnellement, je ne soupçonnais pas l'existence d'un tel homme. Bien sûr, il est assés de couvrir de qualités un disparu, et la publicité posthume est facile. Cela dit, ce document nous propose de rencontrer un Senna philanthrope, familial, business man, et une sorte d'entité pour son pays. Comme le dit l'écrivain : "En vérité, le Brésil ne savait pas que Senna pouvait mourir." Un portrait dont le style est proche du film dramatique : une sorte de mélancolie latente nous accompagne tout au long des images, pour la plupart inédites (Traxom, notre professeur "es Formule 1" est formel). On peut néanmoins regretter l'absence de certains moments forts de sa carrière en F1. Un rendez-vous de deux heures d'émotion avec un homme hors du commun.



cinéma

par Eric Paven

Les fans de
"Double
Dragon" vont
être ravis : les
frères Lee
débarquent
sur les écrans
le 10 juillet.
Avec, dans
le rôle de
Jimmy, Mark
Dacascos,
le héros de
"Crying
Freeman".

Mark Dacascos : "Je suis nul aux jeux vidéo !"

MARK DACASCOS - L'INTERVIEW

Quand débute le jeu vidéo, avant de tourner dans le film ?
Je n'y avais jamais joué auparavant. Ensuite, je l'ai tenté mais je dois avouer que je suis carrément nul ! Je choisis moins bien un personnage que j'ai moins joué l'acteur ! Heureusement, j'aime bien les jeux vidéo, mais je n'ai pas beaucoup de temps à y jouer. Les derniers jeux m'impressionnent beaucoup : "Mortal Kombat", "Virtual Fighter", "Tekken"... Je les trouve fantastiques, si proches de la réalité.

Quel rôle joues-tu dans l'histoire de "Double Dragon" ?
Quand je l'ai lu, j'ai trouvé l'histoire forte et amusante à la fois. Un peu comme "Les Tortues Ninja", un film que j'aime beaucoup. "Double Dragon" n'est pas simplement axé sur les arts martiaux, il tourne davantage autour des deux frères aux personnalités bien différentes : l'un veut être parfait, l'autre n'arrête pas de gâcher.

Quels le déclic de presse, on dit de ton personnage qu'il est un "Blue State" ?
Eh bien, non ! Avec cette définition ? Je n'avais jamais entendu ça avant ! Je le prends comme un compliment. Solo est un jeu renfermé, has des choses fortes, et c'est un personnage bien dans le film. Finalement, je suis l'accusé avec cette définition.

En France, le grand public s'enthousiasme grâce au personnage de Yu. Pourquoi pas la interpréter dans "Crying Freeman" ?
Généraliste, que c'est le film le plus important. Je n'en suis pas sûr.

Un des plus importants, c'est sûr. Mais "Only the Strong" a également été décisif : il m'a permis de me faire connaître aux États-Unis. "Crying Freeman" a joué un rôle important à différentes reprises.

Lorsque le réalisateur Christophe Gans m'a dit que mes yeux



Alstices

Cet été, les possesseurs de PlayStation seront aux anges avec plein de petits trucs d'escrocs particulièrement fourbes ! La totale sur Assault Rigs, Need For Speed... Bon, nous n'avons pas oublié non plus les fans de Sega, grâce à des astuces sur The Horde. Ce jeu sera désormais une véritable partie de plaisir, puisque vous serez invincible et paré des plus belles armes. Les fous de la baston, quant à eux seront complètement speedés en jouant à Darkstalker Revenge en mode "Super Turbo". Tout un programme ! En attendant la rentrée, bonnes vacances et ... bons jeux !!!

ASSAULT RIGS

PLAYSTATION

LES CODES DES NIVEAUX

Les codes suivants seront à entrer dans le menu des Passwords.



LES CODES :

2- AMITY GEM : ■■■■■■▲▲	29- SMOKE : ▲■■■■■●●
3- THIS WAY : ▲■■■■■●●▲	30- AIR : ▲■■■■■●●
4- JOYJOY : ▲■■■■■▲▲	31- JUMP : ■■■■■■▲▲▲
5- NODDY : ■■■■■■▲▲▲	32- ROOM 101 : ■■■■■■●●■
6- WASTELAND : ■■■■■■●●■	33- FIREPOWER : ■■■■■■▲
7- VERTIGO : ■■■■■■▲▲	34- WAVE : ■■■■■■●
8- GEM TOWER : ▲■■■■■▲▲	35- PUSH OFF : ■■■■■■▲▲▲
9- BRIDGE : ■■■■■■▲▲■	36- PERIMETER : ■■■■■■▲■
10- OBLITERATE : ▲■■■■■▲▲	37- SPIRAL : ■■■■■■▲▲■
11- ARENA : ▲■■■■■●●■	38- BOUNCE : ■■■■■■▲▲■
12- PBM : ■■■■■■▲▲■	39- THE CASTLE : ■■■■■■▲■
13- RAMPS : ▲■■■■■▲▲■	40- FORTRESS : ■■■■■■▲■
14- OASIS : ▲■■■■■▲■	41- LIFTS ANY : ▲■■■■■▲■
	42- PUSH ME : ■■■■■■▲■

15- HALLS: ○ ▲ ▲ ▲ ▲
 16- COASTER: ○ ○ ○ ○ ○
 17- MINE: ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
 18- LOOK UP: ○ ■ ■ ■ ▲
 19- DEADLINE: ■ ■ ■ ■ ■
 20- FORT: ■ ■ ■ ■ ■
 21- STAIRWAY: ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
 22- PARK A LOT: ■ ■ ■ ■ ■
 23- ZAM CAM: ○ ■ ■ ■ ■
 24- SHOOT ME: ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
 25- WILD: ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
 26- OL' NG: ○ ■ ■ ■ ■
 27- RIGHTWAY: ■ ■ ■ ■ ■
 28- WASTE 2: ■ ■ ■ ■ ■
 29- DODGE: ▲ ■ ■ ■ ■
 30- AIR: ■ ■ ■ ■ ■
 31- JUMP: ○ ■ ■ ■ ■
 32- ROOM 101: ■ ■ ■ ■ ■
 33- FIREPOWER: ■ ■ ■ ■ ■
 34- WAVE: ■ ■ ■ ■ ■
 35- PUSH OFF: ○ ■ ■ ■ ■
 36- PERIMETER: ■ ■ ■ ■ ■
 37- SPIRAL: ■ ■ ■ ■ ■
 38- BOUNCE: ■ ■ ■ ■ ■
 39- THE CASTLE: ■ ■ ■ ■ ■
 40- PORTNESS: ■ ■ ■ ■ ■
 41- LIFTS ANY: ▲ ■ ■ ■ ■
 42- PUSP ME: ○ ■ ■ ■ ■

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Pendant une partie, sans faire la pause, faites Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Bas. Si l'astuce est dédramatisé, une inscription apparaît sur l'écran.



POUR ETRE INVULNERABLE

Attention, pour activer cette astuce il faut d'abord effectuer le code des zones. Pendant une partie, faites **Gauche, Feu, Gauche, Feu, Gauche, Droite, Feu, Droite, Feu, Feu**.
Et encore, si l'astuce est déverrouillée, une inscription apparaît sur l'écran.



JOHNNY BAZOOKATONE

PLAYSTATION

Ces codes sont à entrer dans le menu des Passwords.

Demenique Hotel : AFLEAPIT
Diablo's Penthouse : VERYNICE
Hellspring : SEDATION
Diablo's Diner : TEASPOON



Vous voilà au 33e niveau !

Grâce à ce cheat code, votre personnage pourra traverser les barrières ennemis.



NEED FOR SPEED PLAYSTATION

POUR JOUER SUR LE CIRCUIT "LAST VEGAS"

Mettez-vous dans le mode "Tournament" et entrez le mot de passe suivant : TSYBNS.

Lorsque le menu de sélection des circuits apparaîtra, vous verrez que parmi eux se trouve une piste inédite : Last Vegas.



Entrez TSYBNS en Possword du mode "Tournament".

POUR JOUER SUR LE CIRCUIT "RUSTY SPRINGS"

Après avoir entré le code décrit plus haut, sortez du mode "Tournament" en choisissant un autre mode de jeu. Au moment de sélectionner votre voiture, maintenez enfoncés les boutons L1 et R1 et validez avec le bouton Croix.



Allez dans un autre mode de jeu, maintenez les boutons L1 et R1 enfoncés, la "Warrior" sera disponible ensuite.

POUR JOUER SUR LE CIRCUIT "OASIS"

Mettez-vous sur le circuit "Rusty Springs", puis maintenez enfoncés les boutons L1 et R1. Le circuit Oasis apparaîtra.



Mettez-vous sur le circuit "Rusty Spring", puis maintenez L1 et R1.

POUR JOUER EN MODE "RALLY"

Il suffit de maintenir enfoncés les boutons L1 et R1 sur l'écran de sélection des circuits. L'inscription "Rally" apparaît derrière le nom du circuit.



Si vous effectuez la manip. décrite plus haut, le mot "Rally" viendra se greffer à la fin du nom du circuit.



Le circuit "Oasis" apparaît alors.

STREET FIGHTER THE MOVIE PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC AKUMA

Allez dans le menu de sélection des personnages, puis placez le curseur sur Guli.

Une fois cela effectué, faites vite Haut, R1, Bas, L2, Droite, L1, Gauche, R2.



Mettez-vous en mode "Street Battle".



Faites la manipulation très rapidement une fois placé sur Guli. Akuma apparaît alors.

THUNDERHAWK 2 PLAYSTATION



Les codes suivants sont à entrer dans le menu des passwords.

POUR JOUER EN MODE "NORMAL" : NOK20T532644MA



Voici une des images de la démo finale !

OBH0VTRF0U0201
A7GR5IN7EJD63V2
VFHRSY3BF0DUSRQ
FWG8SVBUFD2472
J3FF5VTIAJDA452
F7EVS6EMJCESIA
MFESU9QINAE59A
HRE35ENQJCA4A2
9VDPS105IRAMA54
AJCT5ONTU7EM452
8B0PSLJ9UVEESHA
53CL4861RFNM59Q
4JA54DUH7J6A4DI
QVPR40Q77R6J5N2
9J0440T13U6A5P0
73HUSVYBEEDQ3RI
6VGVSUOVEND221I
VFHSYV76BD651Q
B7FR5Y6EAFD531
KRFNSVTIAJOM4FI
SJEVS4FGMJC4AFA
L3E5AJIMHCH4LI
K305SU49IRAA51A
27C94BILRBMES6I
K7CTSH99U3EA4ST
FRCD48C1RFMA5R2
2JB140U1776ESDA
VFP440US7N6M5JI
BNPK40QT3Q6E5EI

WARHAWK PLAYSTATION

LES CODES DES NIVEAUX



AIRSHIP



VULCAN



CANYON



GAUNTLET



STORMLAND

STARBLADE ALPHA PLAYSTATION

Les manipulations sont à effectuer sur cet écran.



À l'écran-titre, faites Haut, Haut, Bas, Bas, ●, ▲, ■

Toujours au même écran, faites Haut, Droite, Bas, Gauche, × × ×

IN THE HUNT PLAYSTATION

POUR AVOIR DES "CONTINUES" ILLIMITÉS
Lorsque vous aurez épuisé tous vos crédits, maintenez ▲ + Select puis pressez le bouton Start sur l'écran de décompte des "continues". Ainsi vous gagnerez cinq crédits supplémentaires. Cette manipulation est renouvelable à volonté.



C'est sur cet écran qu'il faut faire la manip. !

THUNDER STRIKE 2 SATURN

LES CODES

Gulf 2 : 1N7 8igapre
Level 1 : JPL4RNCY23AF502
Level 2 : JPK4RNCY36FRDA
Level 3 : JBI4RNCY2836F900
Level 4 : JAM4RNCY36FJUH
South China Sea
Level 1 : JB34RNCY58A6FTW2
Level 2 : JAH4RNCY36AF541
Level 3 : JDB4RNCY7A66FR51
Fin : JAY43ND9U66F1NI

TEKKEN 2 PLAYSTATION

POUR AVOIR DE NOUVEAUX CREDITES

Une fois que vous avez gagné tous les personnages cachés, lorsque vous sélectionnez votre combattant, maintenez les boutons L1 et L2 enfoncés puis validez en pressant un des boutons du pad.

C'est à l'écran de sélection des personnages qu'il faudra maintenir L1 et L2 enfoncés.



Le jeu est bien plus réaliste ainsi !

DARKSTALKER'S REVENGE

SATURN

POUR JOUER EN MODE "TURBO SPEED" (à l'écran)

Pour cela, allez dans le menu des options puis placez-vous sur "Turbo Speed". Une fois cela effectué, faites rapidement X, X, Droite, A, Z. Un son vous avertira que la manipulation a été faite correctement. Vous pourrez désormais jouer en vitesse "B étoiles".



Faites X, X, Droite, A et Z.

POUR AVOIR PLUS DE COULEURS (à l'écran)

Lors de la sélection du combattant, validez votre personnage en pressant simultanément les boutons A et Y. Vous verrez alors que les lingues de votre banhamme auront changé de couleur.



THE HORDE

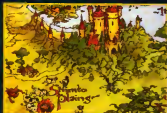
SATURN



Attention, tous les codes donnés sont à effectuer pendant le jeu après avoir enclenché la Pause.

POUR SAUTER LES NIVEAUX

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : Bas, A, Gauche, Gauche, Bas, A, A, Droite. Vous sauterez le niveau et vous vous retrouverez automatiquement au château.



Une carte vous montrera votre progression à travers les différents niveaux.

POUR AVOIR 30 000 THUMES

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : Gauche, A, A, B, Gauche, A, Droite, Bas.



A vous les armes du magasin et les gonzesses !

POUR AVOIR LA CARTE ENTIERE DU NIVEAU

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : Gauche, A, Haut, Bas, B, A, A, B. Vous aurez alors droit à la carte de la totalité du niveau.



POUR CONTINUER, MEME SI UN VILLAGE EST ENTIEREMENT DETRUIT

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : A, Bas, Bas, Droite, A, Bas, C.

POUR VOIR TOUTES LES DEMOS

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : Droite, A, Gauche, Gauche, A, Haut, B.



POUR AVOIR TOUS LES OBJETS ET TOUTES LES ARMES

Pendant le déroulement du jeu faites, Pause puis effectuez la manipulation suivante : B, Droite, A, Gauche, Gauche, Bas, Droite, A, A, Gauche.

POUR MARCHER PLUS VITE

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : B, Droite, A, B. Cette astuce vous permettra de marcher très vite lors de vos quêtes. Si vous possédez les bottes de Boogie, vous pourrez marcher quatre fois plus vite !

POUR ETRE INVINCIBLE

Pendant le déroulement du jeu, faites Pause puis effectuez la manipulation suivante : B, Haut, Droite, Bas, A, Bas, A, Droite.

ADIDAS POWER SOCCER

PLAYSTATION

Mettez-vous d'abord en mode "Arcade", puis sélectionnez vos équipes comme d'habitude. Commencez un match puis faites "pause". Allez dans le menu "Audio", où niveaux des drapeaux, puis appuyez sur Carré et Rond en même temps. Et, ci-dessus, les Foies. Tourner le menu, vous verrez alors apparaître les voix féminines (Fem) aussi bien en français qu'en anglais ou en allemand. Voilà, il ne vous reste plus qu'à les écouter : un vrai régal!



Mettez-vous en mode "Arcade".



Allez dans le menu
"Audio"...



Faites Carré et Rond pour sélectionner les voix féminines.

AGILE WARRIOR F-111

PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC LES INDICATIONS DU DEBUG MODE

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : Grèche, ■ ■ ■ ■, Haut, ▲ ▲ ▲, Droite, ●, fls, ■, L2, R2. Un son vous avertit que vous avez réussi la manipulation. Cette option vous permettra de passer à l'étape suivante jns le capot de votre console et d'y insérer le CD musical de votre choix ! Vous pourrez aussi voir la trousse des programmeurs après avoir fait l'efface des CD.



Faites Pause puis exécutez les manipulations.



Des indicatives s'inscrivent sur l'écran.



POUR AVOIR UNE VUE GÉNÉRALE DE L'AVION

GENERAL DE L'AVION
Pendant le jeu, faites
Pousser puis effectuer les
manipulations suivantes :
Gauche, ■■■■, Haut,
▲▲, Droite, ●, Bas, ✕
●, Bas, Gauche, Droite.

PEOPLE AROUND

UNE VUE DE HAUT

Pendant le jeu, faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes :
Gauche, ■■■■, Haut, ▲▲▲, Droite, ●, Bas, ✕
✕✕✕●✕✕✕



POUR TERMINER

LINE MISSION

Pendant le jeu, faites Pause
puis effectuez les
manipulations suivantes :
Gauche, ■ ■ ■ ■, Haut,
▲ ▲ ▲, Droite, ●, Bas, ✕
▲ ▲ ▲, Bas, Bas, Bas.



**POUR POUVOIR
SE SCRATCHER**

Pendant le jeu, faites Prusse puis effectuez les manipulations suivantes : Gauche, ■ ■ ■ ■, Haut, ▲ ▲ ▲, Droite, ● Bas, × ■ × ■.



HYPER FINAL MATCH TENNIS PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC UN NINJA

Choisissez le mode "Exhibition". Au moment de choisir votre joueur, optez pour un joueur masculin puis faites la manipulation suivante : 11, 12.

▲ ■ R2, 12, ■ ▲. Lorsque vous commencerez une partie, vous verrez que votre personnage sera sapé en ninja !



Choisissez l'option "Exhibition".



Prenez un joueur masculin et faites le choix.



Vous jouez maintenant avec un Ninja !

Lend, quel squelette !

POUR JOUER AVEC UN SQUILETTE

Faites la même manipulation que pour jouer avec le Ninja, sauf que vous effectuerez la manipulation sur un joueur de tennis féminin.

Voilà le très fameux Mc Enroe, avec cette fois-ci les cheveux en plus !



POUR JOUER AVEC LES BOSS (MC ENROE ET NAVRATILLOVA)

Choisissez le mode "Exhibition".

Au moment de choisir votre joueur, optez pour un joueur masculin puis faites la manipulation suivante : 11+R2+▲+■ simultanément. Vous jouerez ainsi avec Mc Enroe. Pour jouer avec Navratilova, il suffira de faire la même manipulation sur un personnage féminin de base.



[illegible]

\$

ANK

\$

olympique!



LOT N°1 : 1 T-SHIRT STREET FIGHTER ALPHA - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 200 JOYS - (DES LOTS OFFERTS PAR VIRGIN I.E.).

La grande classe que cette surface de tissu taillée pour être portée sur le torse, et communément appelée "T-Shirt". En plus, elle est imprimée avec un chouette dessin de Street Fighter Alpha. Vous savez, ces gens virtuels qui se tapent dessus. Ben c'est un T-Shirt à leur effigie. Indispensable, surtout pour les pudiques.

LOT N°3 : 1 JEU OLYMPIC GAMES POUR PLAYSTATION - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 1 000 JOYS -

(DES LOTS OFFERTS PAR US GOLD)

Un autre frisbee, mais qui est cette fois-ci plus utile dans une PlayStation. Alors voilà, c'est l'histoire de gens tous en short qui doivent courir vite, sauter loin, et lancer des trucs vachement haut. Bien entendu, c'est très amusant, et euh... ben c'est les Jeux olympiques quoi !



LOT N°2 : 1 CD DES MUSIQUES D'ECCHO LE DAUPHIN - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 100 JOYS (DES LOTS OFFERTS PAR SEGA)

L'avantage de ce sympathique frisbee percé en son centre, c'est qu'une fois placé dans un lecteur de CD, il produit une suite de sons que l'on pourrait définir comme "musique". Les musiques en question sont tirées du jeu "Ecco le dauphin", vous savez ce jeu où vous dirigez un dauphin virtuel. Ben c'est de là que ça vient. Donc un truc super-space.



LOT N°4 : 1 JEU TRACK & FIELD POUR PLAYSTATION + 1 CASQUETTE KONAMI (PLUS GROS PARIEUR) OU 1 CASQUETTE (3 GAGNANTS SUIVANTS) - MISE À PRIX DE 1 250 JOYS - (DES LOTS OFFERTS PAR KONAMI)

Attention, ce lot est un lot de sadique. Vous voulez savoir pourquoi ? Tout simplement parce qu'ici, vous jouez pour une casquette. Mais attention, celui des quatre sélectionnés ayant mis le plus de sous dans le truc gagnera sa casquette, plus un jeu ! Encore un jeu de gens en short qui courent vite, nagent loin, lancent haut, etc. Quant à la casquette, elle est munie d'une visière à l'avant et d'attaches à l'arrière. Comme une casquette, quoi !



Bonnes vacances et rendez-vous d'ici la rentrée prochaine pour de nouveaux lots encore plus sympas !

\$

VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 55

(BON À DÉCOUPER, ET À REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES - DATE LIMITE D'ENVOI : 31 juillet 1996)

à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Clichy cedex

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

MISE À PRIX LOT N°1 : MISE À PRIX LOT N°2 : MISE À PRIX LOT N°3 : MISE À PRIX LOT N°4 :

TOTAL DES MISES : VOTRE CONSOLE :

\$

SEGA SATURN



GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F



PlayStation



GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

NINTENDO la 64 Bits



TEL.

MEGA DRIVE



249F

SUPER NINTENDO.



369F



Goldstar



699F



JAGUAR



499F

Septembre 96 : Score Games s'installe sur + de 900 m²
face à la gare St Lazare au 6 rue d' Amsterdam - 75009 Paris

JEUX MEGADRIVE
A PARTIR DE : 39F



JEUX SUPER NINTENDO
A PARTIR DE : 69F



JEUX GAME GEAR
A PARTIR DE : 39F



JEUX GAME BOY
A PARTIR DE : 49F



JEUX 3DO
A PARTIR DE : 69F



JEUX JAGUAR
A PARTIR DE : 49F



JEUX SATURN
A PARTIR DE : 99F



JEUX PLAYSTATION
A PARTIR DE : 99F



3615
SCORE GAMES

SCORE GAMES

TELEPHONE
36 685 686



PETITES ANNONCES

Nintendo

Achat

Département 5
Achète sur SNIN : n64 jeux N64
dont Robotnik entre 100 et 250
Frs dans le 25 uniquement. Tel au
02 93 04 57 après 19 h

Département 29
Achète jeux SNIN entre 100 et
250 Frs (Fatal Fury Special, jps,
NHL 96, Alchemist, BDF 2, Dungen-
good Master...) ou échange,
vends, possède NES, Load of
Rings, Secret of Mana... Tel à Ma-
ritime au 99 95 51 78.

Département 93
Achète Chronodriver (US) sur
SNIN et échange n64 jeux sur
SNIN contre Front Mission, Sa-
hahm, Dragon, DBZ 5 ou 6, Breath
of Fire 2. Tel au 49 61 06 57.

Département 95
Achète SNIN avec 2 pacs + 1
jeu 200 Frs, vende 3000 francs
renouvel. Tel au 34 14 61 93.

Contact

Département 33
Echange sur SNIN : Wolfenstein
3D, Mario All Stars, Mr. Nutz,
Les Sorcierons, Street Fighter
Turbo, F-Zero, Starwing contre
autres jeux. Tel au 95 97 83 76

Vente

Département 95
Vende jeux SNIN : Killer Instinct
250 Frs, Wolfenstein 3D 150
Frs, Legend 150 Frs, Blazblue Ni-
rope 1 le Mûche d'Agar 16300
Barbours ou tel au
16 45 76 71 82 le week-end.

Département 18
Vende n64 jeux et accessoires à
prix sympas. Tel au 55 92 12 56
à Champs.

Département 33
Vende jeux SNIN : Givengo,
MK3, EWJ 2, Batman Forever,
Yashin's Island de 200 à 300
Frs. Tel à Hags au
95 45 35 76.

Département 41
Vende SNIN : Multibug + 2 pacs
+ 9 jeux : Secret of Mana, EWJ,
Mario All Stars, SFI, F-Zero, Mr.
Nutz, NBA JAM... 1660 Frs. Tel au
54 56 37 39.

Département 44
Vende SFC + 25 jeux + AD. le
tout pour 2000 Frs. Tel à Philip-
pe au 16 40 72 58 81.

Département 54
Vende sur SNIN : MK3, 250 Frs,
Street Hacer 100 Frs, vende sur
GB : MK2, Metal 2, Donkey
Duck, The Blues Brothers de 50
à 100 Frs. Tel au 82 35 65 44

Département 59
Vende 2 GB + 7 jeux
(IWA, NBA All Star, Mario 2...) +
sac banane, coupe décalants,
cable link : 1000 Frs, 560 150
Frs, achète Playstation + jeux
1000 Frs. Tel au 20 80 82 33.

Département 68
Vende jeux SNES : NBA Live 95,
File 95 : 250 Frs le tout, vende
K7 DBZ vol 5 à 75 Frs, St. Bays
vol 4 110 Frs, Comics 30 Enly
90 Frs, Street on the Shell 115
Frs. Tel à Cyril au 76 26 84 39

Département 75
Vende 2 manettes SN + A299
compatible tout version + boîte
SN neuve, le tout 150 Frs. Tel à
Nika après 17 h
au 47 54 18 66.

Département 84
Vende SFC (jap) + 6 jeux : SFI
Turbo, Mario Kart, Star Fox...
+ 4 pacs + quinquaple +
septuplet + joystick Capson in-
férieur, le tout se be : 130 Frs.
Tel à Roman au 86 70 14 40.

Département 85
Vende SNIN 1 + pad + sacc +
200 Frs, 1000 Frs, vende sur
MD2 + 2 pacs + 4 jeux 1000
Frs. Tel à Stéphane au
46 42 82 84 après 18 h 30.

Département 91
Vende sur SN : MK2, Final Fan-
sy 3, Chronodriver, GK2,
Breath of Fire 2. Tel à Sébastien
au 69 44 59 67.

Département 92
Vende n64 jeux SFC et Playsta-
tion VF, US et jap entre 100 et
200 Frs. Tel au 45 30 34 94
à Lorc.

Département 95
Vende N64 : Dragon Quest 6 et
Super Mario RPG à 300 Frs
place au 500 Frs les 3. Tel à
Christophe au 49 11 13 70.

Département 92
Vende SFC + 2 pacs + 4 jeux :
Super Mario Kart, F-Zero, Star
Wars (jap), Cantona Football +
A299, le tout sous emballage
Tel à Heuven au 47 39 47 88
après 17 h.

Département 94
Vende SNIN 1 + 2 pacs + A299 +
45 jeux : 4000 Frs à débattre ou
contre Playstation + jeu. Tel à
Elo au 43 94 14 20.

Playstation

Achat

Département 30
Achète sur Playstation : Thun-
derhawk 2, Need for Speed, les
jeux 3D pas max. Philibert
Cyril au 66 30 41 75.

Département 36
Achète jeux Playstation : Tekken
2, DBZ 2, Need for Speed, AD
Power Soccer ou échange
contre Tekken ou Fila 95, re-
cherche volant Playstation. Tel à
Roman au 54 35 19 12.

Département 82
Achète jeux Playstation à bas
prix : Cédric Loubaud 25
Rue Dagobert 98110 Cléry

Contact

Département 57
Echange sur Playstation : Tekken
et Destruction Derby contre autres
jeux, vende aussi aux SNIN. Tel à
Michaël au 87 25 91 23.

Département 77
Echange sur Playstation : Ray-
man, Street Menus, Wolfest
contre Ridge Racer, Shell-
shock ou vende 220 Frs Fun.
Tel à Michaël au 50 60 71 30.

Département 85
Echange jeux Playstation : SF
Movie, ESPN, Need for Speed,
Total NBA contre autres jeux,
cherche Secret of Evermore sur
SNIN et Tekken 2
Tel au 51 21 46 10.

Département 85
Achète sur Playstation : Ridge
Racer contre MK3.
Tel au 61 95 77 94.

Département 88
Echange Destruction Derby VF
contre Diamond ou autres jeux
Playstation. Tel à Sébastien au
45 57 92 12 sur Paris et RP

Vente

Département 5
Vende Playstation VF avec n64
jeux (9) + 1 pcc, en tre. prix à
débattre. Tel à Michaël au
93 07 60 75 entre 17 et 18 h

Département 7
Vende Playstation + MC : 1600
Frs à débattre, jeux : Tekken
200 Frs, Krazy Ivan 250 Frs, D-
300 Frs, console avec jeux 2400
Frs, vende aussi D&D Derby. Tel
après 17 h 75 30 01 10.

Département 15
Vende Playstation jap avec n64
VF + 2 pacs + 1 rallonge + Des-
truction Derby, Motor Tonn
2100 Frs port compris. Tel à
Johann au 71 67 33 16.

Département 34
Vende sur Playstation : Total
NBA 95 : 250 Frs, Destruction
Derby : 200 Frs
Tel au 67 60 40 65 après 19 h

Département 38
Vende ou échange jeux sur
Playstation VF : Fila 95, Des-
truction Derby, MK 3, Tekken,
Fire Storm à 250 Frs port
compris. Tel à Denis au
72 49 45 95 aux heures
de rapas

Département 39
Vende Playstation jap compa-
tible VF + 2 pacs + 1 MC + 3
jeux, le tout en tre : 2800 Frs
Tel à Emeric au 84 47 52 48.

Département 40
Vende jeux sur Playstation :
Rayman, Destruction Derby,
Diamond, Fila 95, Occam once
220 et 250 Frs. Tel aux heures
de rapas au 58 77 07 07.

Département 69
Vende MK3 sur Playstation 250
Frs. Tel à Franck au
70 51 03 90.

Département 78
Vende jeux Playstation et Sa-
lam à bas prix (jap et VF : 50
thous entre 100 et 250 Frs. Tel
à Cyril au 79 60 41 61
le dimanche.

Département 75
Vende jeux Playstation VF : The
D. Golf Storm, Extreme Games,
Thunderhawk 2 : 200 Frs place
Rabier au 49 03 36 06 le sa-
med. Tel au 45 31 67 84 le soir

Département 76
Vende Playstation et Saturn
sous garantie à bas prix et jeux
récents : Légende du Thor 250
Frs, Dragon Ball 2 250 Frs,
Need for Speed 250 Frs. Tel à
Pablo au 16 35 70 14 15.

Département 77
Vende sur Playstation : Street
le Movie, MK3 ou Rayman
pour 200 Frs Fun ou échange
contre Road Rash ou Need for
Speed. Tel à Michaël au
80 80 71 30.

Département 77
Vende Playstation VF + 2 pacs +
8 jeux (Worms, Fila 95...) le
tout pour 2500 Frs, vende épa-
re possible. Tel à Xavier au
50 03 20 45.

Département 77
Vende Playstation + MC + 2
pacs + 1 CD demo + 6 jeux, le
tout pour 2500 Frs, sous garan-
tie. Tel à Eric au 84 21 00 17
après 20 h

Département 91
Vende Playstation VF + 2 pacs +
MC + Acta Soccer + Need for
Speed + Extreme Games, garan-
tie (jap 95) : 3000 Frs. Tel au
54 48 76 57.

Département 91
Vende, achète n64 news et ac-
cessoires sur Playstation : Sa-
ham, BNN, GS... liste sur
demande au 63 83 07 11

Département 92
Vende jeux Playstation : Doom
(VF) 200 Frs, Air Combat (jap)
150 Frs, Rayman (VF) 250 Frs,
Tekken (jap) 200 Frs. Tel à
David Roger au 47 55 03 30 ou
16 Allée de la Marche
92580 Garches.

Département 92
Vende jeux Playstation : D,
Destruction Derby, achète Rayman,
Fila, Acta, Mickey, LD japonai-
sation. Accidre, soc, Pompo-
ko, Mimi, Naassise, Lapota,
Clamurkha, etc. Tel à Bruno au
47 83 65 14.

Département 93
Vende sur Playstation : Wing
Commander 2 : 250 Frs, Res-
ident Evil (US) 250 Frs. Tel à
Eric après 19 h : 43 03 03 16

Département 93
Vende jeux Playstation : Tekken,
Wrestle, D, Japitel, Schie,
Mortal Kombat 3 de 180 Frs à
200 Frs Fun. Tel à Guillaume
après 18 h : 43 00 39 99

Département 95
Vende sur Playstation : Fila
Soccer 95 VF : 230 Frs. Tel à
Carlos au 39 83 29 13.

Département 95
Vende Playstation + 1 pcc + MC
+ 4 jeux : 2600 Frs. Tel à Yane
au 36 95 49 86.

Département 76
Vende jeux Playstation (Bio Ha-
zard, Tekken 2...) et recherche
cartes sympas et séries. Tel au
35 80 38 95.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joypad Abonnements - 90, rue de Haussmann - 75947 Paris Cedex 19

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNE-TOI VITE !

229 F
au lieu de 352*

Tes Avantages Abonnés :

- Joypad arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.
- Les petites annonces que tu veux faire paraître sont prioritaires.
- Tu bénéficies de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYPAD.

OU je m'abonne pour au au (11 numéros) à JOYPAD, pour 229 F au lieu de 352 F, soit une économie de 123 F. Je joins mon règlement par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : ____/____/19____ Sexe : ☐ M ☐ F

Adresse : _____

Code postal : ____ Ville : _____

Console : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYPAD, après l'envoi carte au 3615 CT 24 CC 55

Abonnement Joypad, rue Charles Permet (1) 1070 Bruxelles (1) (11 N°) 1015 FR, 1015 France (1) 0812119 15
vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre librairie, votre supermarché... sur demande au 41 80 40 84

Le droit d'accès et de modification des données personnelles est exercé par l'éditeur auprès du Service Abonnement. Tout abonné peut exercer ses droits de modification de ses données personnelles.

Accélém et Joypad vous invitent à participer à un concours qui permettra à 50 lecteurs ou lectrices, de remporter 1 jeu **BUST-A-MOVE 2** Arcade Edition sur PlayStation.

Pour participer, il vous suffit de retourner le coupon-réponse ci-joint ou de le photocopier (une seule photocopie par participant) au plus tard le 24 août 1996 à minuit, le cachet de la Poste faisant foi, à l'adresse suivante :

BUST-A-MOVE 2

Arcade édition

Joypad, Concours
Accélém, 22, rue
Gambetta, 10577
Maingy-le-Châtel Cedex.
Les gagnants seront
désignés par tirage au
sort parmi les bonnes
réponses.
BONNE CHANCE !



TOUTES LES RÉPONSES DOIVENT ÊTRE
COMPLÉTÉES ET ENVOYÉES À L'ADRESSE
CI-DESSUS. LA PRÉSENCE D'UNE
COPIE DU JEU BUST-A-MOVE 2 ARCADE ÉDITION
N'EST PAS OBLIGATOIRE. LE CONCOURS
SE TIENRA LE 24 AOÛT 1996 À MINUIT.
Règlement : www.akkaim.com

Gagnez

50 jeux

du hit d'Arcade de Taito !

LES QUESTIONS :

1) Quel est l'autre nom de ce jeu ?

- a) Buster Zero !
- b) I like to move it ! move it !
- c) Puzzle Bobble
- d) Bubble Bobble

2) Ce jeu fut un hit :

- a) sur Atari
- b) en Arcade
- c) sur Super Nintendo

3) Les développeurs
de ce jeu sont :

- a) américains
- b) japonais
- c) français



Concours
BUST-A-MOVE 2
Bulletin-Réponse

Nom :
Prénom : Age :
Adresse :
Ville : Code Postal :

RÉPONSES AUX QUESTIONS DU CONCOURS

Questions 1 :
Question 2 :
Question 3 :

Bulle de réponse à retourner à
Joypad, Concours
Accélém, Joypad
2 rue Gambetta
10577 Maingy-le-Châtel

Le règlement est déposé
auprès de M. Jean Brunel,
hôte de la Justice, et dispo-
nible sur simple demande à :
Joypad, 2 bis, rue Fournier,
92500 Clichy Cedex. Timbre
ramboursé sur demande au
taux fixé en vigueur.

Avec

SCHWARZENEGGER

et **SKYROCK**

**prenez une journée explosive
le 7 août**



L'EFFACEUR

Il effacera votre passé pour protéger votre avenir.

WARNER BROS.

ARNOLD KAPPELSTEIN CHARLES RUSSELL ARNOLD SCHWARZENEGGER L'EFFACEUR (GASCH) JAMES CAAN VANESSA WILLIAMS JAMES COLUMA ROBERT EASTON BELL
ALAN OLIVESTY STEPHEN BROWN CAROLINE FARM MICHAEL TRANKA JUL KENNEY ALAN BRENNBERG
MICHAEL TROTTEN CHARLES RUSSELL TONY PURYEAR WALTON GREEN MICHAEL B. CHERNOVICH TONY PURYEAR WALTON GREEN
ARNOLD KAPPELSTEIN ARNE NIPFELSON CHARLES RUSSELL



SORTIE LE 7 AOUT



PREMIER A LA POSTURE

PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?

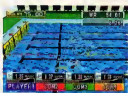


INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996



Le concentré de Jeux Olympiques

- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- GamePlay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved.  and PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.